Le sang d'Oblivion

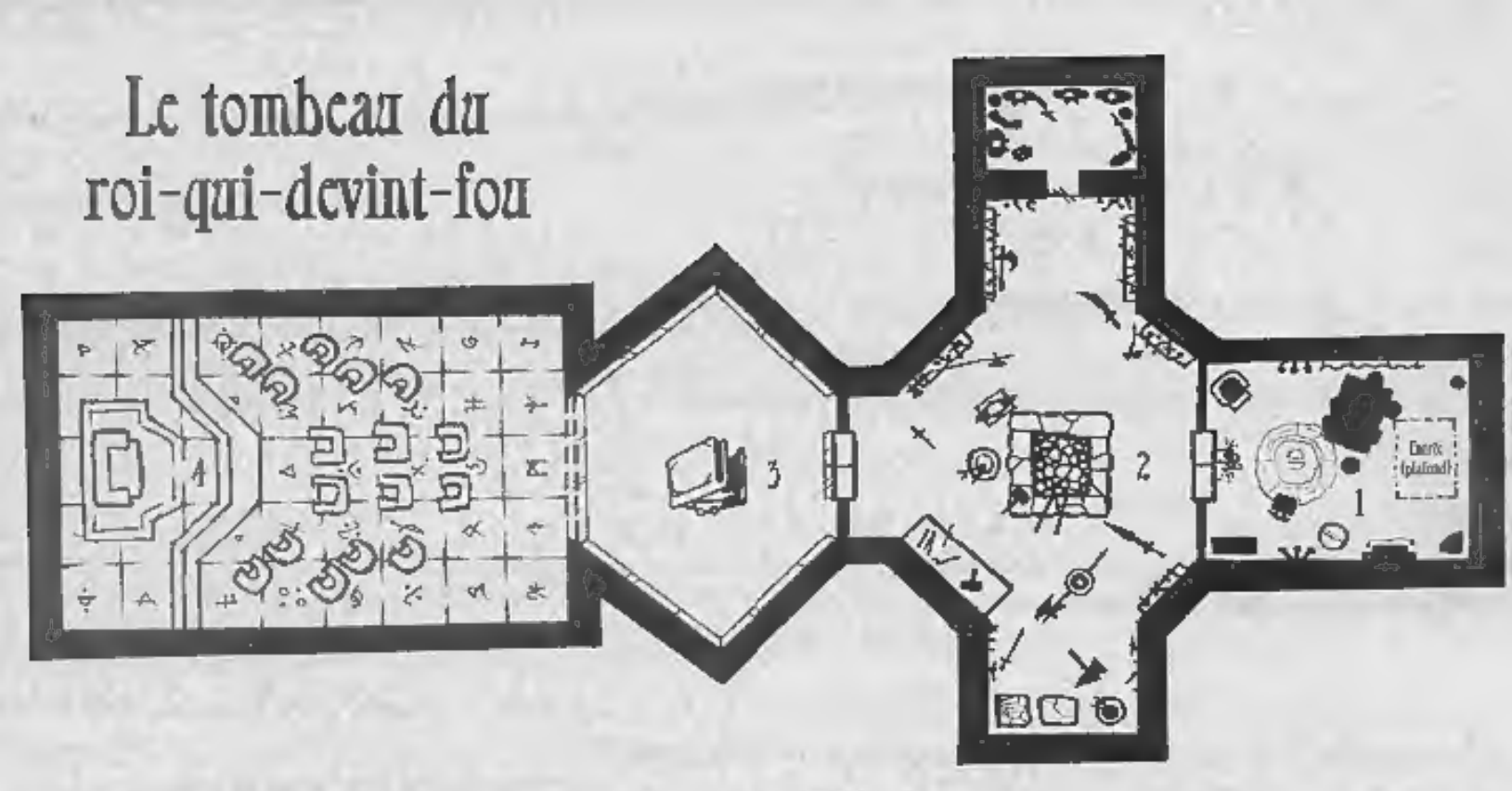
par Patrick Bousquet &
Christophe Debien

Niveaux 4 à 7

Nécessite l'utilisation
des règles du jeu Donjons & Dragons ®

Une aventure exploitant le système d20 system

Le tombeau du roi-qui-devint-fou



IKHAR

Tentes
Gondolière
Capitainerie
Point zéro
Cercle de l'Aerobal
Auberge l'Halluch
Cercle du conseil
Tentes
Tentes
Tente de Malathor
Cercle du répit
N
S

Le sang d'Oblivion

Auteurs : Patrick Bousquet & Christophe Debien

Caractéristiques et finesse technique : Cédric " Malathor " Beaurain

Dédicace : à Jean-François Daniel, qui savait si bien nous faire rêver

Illustrateurs : Emmanuel Roudier (Couverture), Christophe Swal (intérieur), Pierre Courtial (plans) et Greg Cervall (design)

Direction de collection : Croc & Pierre Rosenthal

Corrections : Mike & Cie.

INTRODUCTION

L'histoire de ce scénario peut être résumée de façon simple.

Quatre prisonniers sont enfermés et veulent retrouver leur liberté. Pour cela, ils ont besoin de la clef de leur prison. Comme cette clef n'est pas à leur portée, ils font appel à des mercenaires pour aller la chercher. Un problème se pose néanmoins : la clef est séparée en plusieurs morceaux et les prisonniers se disputent entre eux pour les avoir tous.

Jusque-là, rien de très compliqué, non ?

Maintenant, imaginez ...

... que ces quatre prisonniers soient des entités extraordinaires, capables de matérialiser vos terreurs profondes ou de vous piéger dans un univers de cauchemar.

... qu'ils soient enfermés parce que les dieux eux-mêmes craignent leurs pouvoirs et leurs secrets.

... que la clef qu'ils recherchent soit une relique susceptible de rompre l'équilibre terrestre.

... que la lutte pour sa possession soit responsable d'une guerre effroyable depuis mille ans à travers plusieurs mondes.

... que vos aventuriers et une poignée de créatures cauchemardesques soient appelés à devenir les champions de cette guerre, parce qu'ils portent en eux les germes de la liberté ou de la destruction.

... que l'enjeu final de ce combat soit l'ouverture d'une prison dimensionnelle gigantesque, la libération d'un pays fantastique où seraient cachés les rêves et les cauchemars des dieux.

Imaginez cela et apprêtez-vous à nous rejoindre, car nous allons franchir ensemble les portes d'Oblivion.

La légende d'Oblivion

" Le véritable Pays des Merveilles était fait d'ombre autant que de lumière et ses mystères ne pouvaient être dévoilés que lorsque la ruse devenait impraticable et l'esprit près de se rompre. "

- Clive Barker

Le pays des chimères

Au-delà de l'univers connu, il existe un étrange demi-plan isolé de tout, flottant dans les brumes éternelles de l'éther. Un lieu de ténèbres, une ville gigantesque et tentaculaire déployant ses tours colossales sous le ciel d'une nuit éternelle : Oblivion !

Oblivion, la capitale des rêves et des cauchemars, cité du dieu des chimères et de l'oubli.

Oblivion, ville d'ombre et de lumière, où les rêves des plus puissantes créatures de l'univers peuvent prendre vie.

Oblivion la Ténébreuse, une mortelle cité nocturne hantée par les cauchemars issus de centaines de mondes. Car ici se déroule un combat perpétuel : les Ravageurs d'Âmes vous dévorent de l'intérieur, les goules dites Ghûraghastas traquent les émanations de votre peur, votre magie peut se retourner contre vous, de monstrueuses entités vous guettent dans la brume et des mausolées cyclopéens dissimulent d'effroyables secrets.

Oblivion l'Éblouissante, une ville aux trésors fabuleux. Car ici vous pouvez plonger dans les Six Essences d'une déesse, ressusciter grâce à la science des Mekhanôms, conquérir de puissants objets onirides ou découvrir les rêves secrets des dieux.

Oui, Oblivion la Mystérieuse est tout cela, et plus encore.

On pouvait jadis la visiter librement comme n'importe quel autre plan, tenter d'y survivre et de s'y aménager une place, et parfois s'approprier quelque fabuleux secret. Certains Obliviens eux-mêmes ne répugnaient d'ailleurs pas à se rendre dans le monde terrestre, où leurs prodiges faisaient l'admiration et l'envie de tous.

Mais désormais, aucun de ces rêves n'est plus accessible.

Car voici mille ans que la cité est totalement isolée du reste de l'univers, depuis que son divin créateur, le Dieu-Céphale, Navigateur-des-Rêves-Célestes et Plongeur-des-Cauchemars-Abyssaux, a été jugé, déclaré coupable et condamné par ses pairs.

La déchéance du Dieu-Céphale

En effet, un millier d'années plus tôt, une puissante cabale divine issue de divers panthéons s'éleva contre le Dieu-Céphale.

" Tu exposes des fragments de nos rêves dans ta cité d'Oblivion, disent-ils en tonnant de colère. Tu donnes vie à des créatures impies issues de nos songes, tu dévoiles nos mystères dans des livres interdits, tu laisses sculpter des statues à notre image et tu révèles notre magie aux yeux des mortels ! "

Certains dieux se sentaient menacés par le pouvoir du Dieu-Céphale et beaucoup d'autres le jalousaient en secret.

" Nos desseins doivent rester impénétrables, tonnèrent-ils encore. Soumets-toi sans condition, ou nous te détruirons ! "

Mais le Dieu-Céphale, qu'il fut stupide ou très malin, se contenta simplement de leur tourner le dos pour replonger dans les profondeurs éthérées.

Les panthéons, ulcérés, se groupèrent autour de Saint-Justicoar, maître des divines sentences et des justices immaculées. Et la cabale obligea alors le Dieu-Céphale à comparaître devant une cour céleste pour y être jugé.

" Tu ne peux pas fouiller impunément nos divins esprits endormis, découvrir nos secrets, nos mystères et conserver cette neutralité dont tu te targues.

Aussi, nous te déclarons coupable de haute trahison envers les panthéons et te condamnons à disparaître."

Mais on ne pouvait détruire ainsi le dieu des rêves et tout son demi-plan. Aussi, Saint-Justicaar fut-il clément.

Il ordonna que la personnalité du Dieu-Céphale soit simplement tranchée en quatre Incarnins, représentant ses tendances antagonistes (Bien, Mal, Loi, Chaos), et que chacun soit privé de sa mémoire et de ses pouvoirs divins.

Les Incarnins furent emprisonnés dans le demi-plan d'Oblivion et son accès verrouillé à jamais.

Quant à la clef de leur prison – Chiaroscuro, la Clef des Songes – elle fut jetée dans le monde terrestre et ses fragments dispersés aux quatre vents.

Désormais, rien ni personne ne pouvait plus contempler les secrets des dieux. Alors, Saint-Justicaar sourit, car les juges divins avaient bien fait leur office. Il dissout la cabale et chacun retourna à ses mystères, soulagé qu'ils ne puissent plus être révélés aux mortels.

La guerre des quatre Incarnins

L'histoire aurait pu s'achever là et Oblivion être à jamais effacée des mémoires. Mais les quatre Incarnins ne l'entendaient pas ainsi. Même privés des souvenirs et des pouvoirs du Dieu-Céphale, ils demeuraient des créatures d'exception. Dès les premiers siècles de leur enfermement, plusieurs tentèrent d'imposer leur volonté aux autres pour régner sur leur cité, devenue une formidable prison.

Aussi, ces Incarnins aux caractères extrêmes, ignorant qu'ils formaient jadis une seule entité, vinrent-ils naturellement à s'affronter. Leurs désaccords engendrèrent une guerre sans merci et Oblivion s'embrasa : des affrontements épiques déchirèrent le ciel nocturne de la gigantesque ville, intrigues et complots fleurirent dans ses allées brumeuses, d'immondes entités sortirent de ses mausolées et l'eau de ses canaux et de ses écluses se teinta du sang des victimes. Tout semblant d'ordre disparut et les créatures d'Oblivion, déjà très disparates, s'éparpillèrent en communautés isolées, suspicieuses et antagonistes.

La situation ne fit qu'empirer au cours des derniers siècles, lorsque les Incarnins prirent au jour la légende de Chiaroscuro, la Clef des Songes. En effet, ils découvrirent que cette formidable relique avait été projetée dans le monde terrestre et fragmentée en quatre morceaux. Pour que les dieux prennent autant de précautions, Chiaroscuro devait être un instrument de pouvoir ultime. Chaque Incarnin y vit la concrétisation de ses attentes : la clef de la libération d'Oblivion pour certains, une promesse de puissance absolue pour d'autres. La lutte se focalisa désormais sur les moyens de la récupérer.

Mais parmi les quatre personnalités de l'ancien Dieu-Céphale, laquelle allait l'emporter ? Les Incarnins pourraient-ils un jour retrouver Chiaroscuro, ouvrir les portes de leur prison et restaurer la gloire d'Oblivion ?

Une course à la liberté, qui allait durer plusieurs siècles, venait de commencer...

La découverte des Oubliés

Pour récupérer les quatre fragments de Chiaroscuro, les Incarnins devaient trouver un moyen d'intervenir au-delà d'Oblivion, jusque dans le monde terrestre (ou "plan primaire", comme l'appellent les érudits). Il leur fallait donc des alliés de confiance pour agir en leur nom.

Or, l'Incarnin du Bien, la petite Sinsemillia, conservait le pouvoir de capter des bribes de rêves issus de ce monde. Et c'est en les analysant qu'elle fit une découverte surprenante : parmi les créatures du plan primaire se trouvaient des descendants d'Oblivion !

L'explication était simple : au moment où les accès de la cité avaient été définitivement refermés, quelques rares Obliviens avaient été "oubliés" en arrière. Sans doute les dieux, dans leur arrogance, avaient-ils négligé leur sort ?

Quoi qu'il en soit, ces premiers Oubliés avaient fini leur vie misérablement. Dispersés sur une terre hostile, privés de dieu et de patrie, ils étaient morts en quelques années. Mais leurs bâtards, issus de leurs accouplements avec diverses races terrestres, avaient survécu. Et les enfants de leurs enfants avaient su prospérer également. Si bien qu'au fil des générations, quelques centaines "d'Oubliés" s'étaient ainsi répandus dans le plan primaire, totalement assimilés aux populations humanoïdes et ignorant leurs origines. Pourtant, ils conservaient en eux sans le savoir l'héritage de leurs ancêtres : le sang des fils d'Oblivion, dont Sinsemillia pouvait déceler la trace au plus profond de leurs rêves.

À partir de l'époque de cette découverte, l'Incarnin du Bien tenta sans cesse de contacter ces Oubliés, car Sinsemillia était persuadée qu'ils l'aideraient à retrouver Chiaroscuro.

Plusieurs siècles durant, elle essaya de communiquer avec eux pendant leur sommeil. Mais la barrière qui emprisonnait Oblivion était redoutable. Chez les Oubliés qu'elle parvint à contacter, l'Incarnin ne produisit que des rêves sibyllins ou effroyables, auxquels chacun réagissait différemment. Ainsi, certains firent taire ces cauchemars par des prières et des décoctions d'apothicaire, d'autres les exaltèrent en s'adonnant à des substances interdites. De cette impulsion surnaturelle insufflée par Sinsemillia, naquirent des peintures fulgurantes et visionnaires, des œuvres lyriques et des poèmes épiques, mais aussi des textes ultra-religieux réprimant toutes les déviances et des pamphlets virulents contre les drogues, les sources d'inspiration païennes et tous les artistes en général. Le mythe du "pays des chimères" vint nourrir le folklore des peuples et la haine des ecclésiastiques fanatiques. "Découvrir la Clef des Songes" devint même une expression signifiant "interpréter le sens des rêves". Mais quant à recruter des alliés pour trouver Chiaroscuro, les Incarnins n'y parvenaient toujours pas. Heureusement, les efforts de Sinsemillia allaient apporter la solution...

Sinsemillia décida de s'allier à Réghûlus, le puissant Incarnin de la Loi et, ensemble, ils découvrirent la taille de leur prison séculaire : puisque les Oubliés étaient des aberrations dont les dieux n'avaient pas tenu compte, il devait être possible de leur faire contourner la barrière impénétrable scellant Oblivion.

En quelques décennies d'efforts acharnés, l'intransigeant Réghûlus, Incarnin de la Loi et Architecte des Mécaniques Étranges, mit au point un procédé unique. Désormais, au prix d'un effort cependant incommensurable, il était capable d'attirer un Oublié jusque dans la Cité de la Nuit et de le renvoyer ensuite dans le plan primaire !

Ce procédé exceptionnel – Transmigration – permit aux deux Incarnins de rencontrer un valeureux Oublié, un elfe qui devint leur agent unique : Lône Kernos, l'Arpenteur des Vents. Désigné pour être le champion d'Oblivion, l'Arpenteur des vents s'efforcerait désormais de réunir d'autres Oubliés et d'entreprendre la quête des fragments de Chiaroscuro. La libération d'Oblivion était en marche...

Le Seigneur des Aliénations et l'Écorcheuse

Mais deux obstacles majeurs freinaient la quête de Chiaroscuro.
Le premier se nommait Schisme, Incarnin du Chaos et Seigneur des Aliénations. Un être imprévisible et entropique, dont le seul but était de précipiter Oblivion dans le chaos total. Son objectif fut d'ailleurs atteint rapidement : s'alliant tantôt avec un Incarnin, tantôt avec un autre, il souffla sur les braises de la haine et propagea le désordre au gré de ses humeurs discordantes. Il fut à l'origine de la guerre des Incarnins et empêcha longtemps l'alliance de Sinsemillia et Réghûlus. Aujourd'hui, on raconte que l'ombre sinistre du Seigneur des Aliénations hante les couloirs de son palais et que son rire strident éclate chaque fois que quelque part dans Oblivion, la folie l'emporte sur la raison.
Mais sa puissance n'était rien, comparée à celle du dernier Incarnin, le plus sombre et le plus terrible d'entre tous.
L'Incarnin du Mal n'avait aucun nom. C'était une abomination taillée dans la substance même des cauchemars. Ses victimes, comme ses adorateurs, la surnommaient simplement " l'Écorcheuse ". Depuis son apparition, elle n'avait cessé d'accroître son emprise sur Oblivion, animée par un désir impie de semer l'horreur et la destruction. Son pouvoir pouvait consumer les êtres et déchirer leur âme. Mais ce n'était pas encore suffisant. Car le Mal absolu avait un objectif : s'approprier Chiaroscuro et dominer les pouvoirs ultimes de la Clef des Songes, afin d'instaurer un règne de terreur sans limite, un règne qui la porterait aux côtés des dieux eux-mêmes !

Aussi, l'alliance inopportune entre les Incarnins du Bien et de la Loi ne fit-elle que renforcer sa malveillante détermination.

Tissant une toile d'intrigues et de complots, l'Écorcheuse déroba à Réghûlus le procédé permettant de franchir la barrière d'Oblivion. Le Mal aussi avait besoin d'agents pour pénétrer dans le monde terrestre. Mais ces agents devaient lui être soumis, modelés à son image et à ses désirs.
Grâce à la Transmigration, l'Écorcheuse attira alors des mortels jusqu'à elle. Un par un, elle enleva des Oubliés du monde terrestre, qui disparurent à tout jamais. Elle les soumit à d'immondes rituels nécromantiques, les torturant et les modifiant, jusqu'à ce qu'elle obtienne un agent parfait, un exterminateur fidèle, capable d'exécuter sa volonté et de porter la destruction au cœur du plan primaire. Lorsqu'il fut prêt, elle le baptisa " Ravageur " et l'envoya lui aussi entreprendre la quête des fragments de Chiaroscuro.
Désormais, à travers Lône Kernos et le Ravageur, la guerre des Incarnins venait de prendre pied sur la terre...

La quête de Chiaroscuro, de nos jours

Aujourd'hui, mille ans se sont écoulés depuis l'apparition des Incarnins. Mille longues années de conspiration, de guerre et de destruction. Mais cela fait seulement deux siècles que l'Arpenteur des Vents et le Ravageur ont porté le combat jusque sur le plan primaire.
Et leurs efforts n'ont pas été vains, puisqu'ils ont déjà retrouvé deux des quatre fragments de Chiaroscuro.
L'Écorcheuse s'est emparée du premier fragment. Depuis, elle a développé sa puissance et est désormais capable de pratiquer des Transmigrations de groupe faisant passer non pas une, mais plusieurs personnes, à travers la barrière d'Oblivion (une à dix créatures en moyenne).
L'Écorcheuse s'en sert pour kidnapper les Oubliés : elle les torture afin de réunir des indices sur Chiaroscuro et soumet ensuite les survivants à d'atroces procédés nécromantiques. Nombre d'Oubliés ont ainsi disparu sans laisser de trace au cours des dernières années. Tous étaient des hommes, des femmes ou des enfants, membres de diverses races, et ignorant pour la plupart leurs origines et leur sang oblivien.
De son côté, l'Arpenteur des Vents a également récupéré un fragment de Chiaroscuro. Il l'a rapporté à Réghûlus et l'Incarnin de la Loi est maintenant prêt à effectuer, lui aussi, des Transmigrations de groupe.
À l'heure où il ne reste plus que deux fragments à retrouver, le combat s'intensifie. D'ailleurs, le valeureux Lône Kernos est déjà sur la piste du troisième fragment. Mais sa santé s'étiole, il se fait vieux. Pour lui, il est temps de trouver de nouveaux champions, temps de réunir un groupe d'Oubliés qui va relever le gant et reprendre la quête de la Clef des Songes.
Quant au Ravageur, il attend dans l'ombre le moment propice pour frapper au nom de sa sombre maîtresse.
Désormais, les portes d'Oblivion sont sur le point de s'ouvrir. Les aventuriers, projetés au milieu d'un conflit qui les dépasse, vont devoir faire des choix cruciaux qui façonneront l'avenir. Car ceux qui régneront sur la Cité de la Nuit contrôleront une puissance de création et de destruction sans égal.

IMPLIQUER LES PERSONNAGES

Une hérédité commune, mais occulte

Cette aventure part d'un principe important : les personnages des joueurs sont tous des Oubliés, c'est-à-dire qu'ils ont du sang oblivien hérité d'un de leurs lointains ancêtres originaire d'Oblivion. Cependant, ils ne le savent pas encore.

La race de chaque PJ ne pose pas de problème particulier, car les Obliviens étaient eux-mêmes de races très différentes et se sont jadis accouplés avec des peuples divers. Toutes les combinaisons sont donc possibles.

Le fait que les PJ ne soient pas au courant de leur hérédité n'est pas une difficulté non plus, même si certains possèdent une généalogie très détaillée de leurs ancêtres. En effet, à l'époque, la plupart des Obliviens se sont montrés discrets pour survivre et beaucoup ont intégré des familles terrestres sans qu'elles se doutent de leur origine.

Il n'y a pas de moyen simple d'apprendre des informations sur cette hérédité. Par la volonté de Saint-Iusticaar ainsi que de plusieurs autres dieux, la plupart des références concernant Oblivion ont été jadis effacées ou masquées par de puissants sortilèges (ex : un sort de *mythes et légendes* ne donnera, au mieux, que des renseignements très évasifs).

Le fait d'être un Oublié n'a aucune implication sur les caractéristiques. En revanche, cela a des conséquences lorsque des sortilèges ou des procédés particuliers n'affectent que les Oubliés (c'est le cas de la Transmigration). De plus, les Oubliés ont une certaine " affinité " inexplicable les uns pour les autres. Quand ils ne sont pas réunis au sein d'une même famille, ce lien occulte a tendance à les rassembler en petits groupes autour d'un intérêt commun. Une bande d'aventuriers, un groupe de marchands, un collège de prêtres ou une caravane de saltimbanques en sont autant d'exemples. Bien sûr, les Oubliés ne sont pas conscients de ce lien occulte qui les rapproche.

Intégrer subtilement le background

Si vos joueurs doivent ignorer, au départ, l'hérédité de leur personnage, il existe toutefois différents moyens de l'intégrer dans leur background.

Actuellement, quelques centaines à quelques milliers d'Oubliés demeurent dans le plan primaire, répartis sur chaque continent. Beaucoup vivent simplement leur vie, comme n'importe quelle autre personne. Mais, sous l'influence involontaire de Sinsemilla, certains d'entre eux sont devenus des visionnaires, des artistes ou des poètes, d'autres des débauchés qui s'adonnent à des drogues hallucinogènes, d'autres encore des fanatiques luttant contre toute forme de perversion de l'âme. En tant que maître de jeu, vous avez toute latitude pour intégrer cela dans le background et les aventures précédentes des PJ. Par exemple, tel barde pourrait puiser son inspiration dans ses rêves, soufflée par une muse affublée d'un surnom comme " Sinsé ". Tel prêtre ou paladin pourrait être victime d'atroces cauchemars et de migraines, ce qui le pousserait par la suite à vouloir guérir les désordres mentaux ou au contraire à châtier ceux qui vendent ou abusent d'hallucinogènes, etc.

D'autre part, depuis quelques années, l'Ecorcheuse a enlevé des dizaines d'Oubliés grâce à la Transmigration : tantôt un seul individu, tantôt un groupe ou une famille entière (une à dix personnes). Ces enlèvements ont eu lieu aux quatre coins du monde et, dans tous les cas, géographiquement loin des PJ, pour les besoins du scénario. Mais vous pouvez tout de même glisser l'histoire d'un lointain demi-frère disparu mystérieusement pendant son sommeil (voir comment fonctionne la Transmigration, p. 52) ou bien un PJ peut croiser la route d'un cousin devenu moine errant, après la disparition de toute sa famille dans des circonstances inexplicables, etc.

Réunir les personnages

Quelques semaines avant le début de l'aventure, Lône Kernos, l'Arpenteur des Vents, lance un sortilège particulier : un rêve récurrent destiné à attirer quelques Oubliés jusqu'à lui (cf. sort *l'appel des Oubliés* p. 7). Plusieurs Oubliés vont donc capter ce rêve, au hasard. C'est ainsi que les PJ et d'autres gens vont être réunis. Le texte qui suit est le compte rendu de ce rêve. Il va vous servir d'introduction et de " bande-annonce " : vous pouvez le remettre aux joueurs juste avant la partie, leur lire à voix haute ou, encore mieux, l'envoyer chez eux les jours précédant la séance de jeu, afin de les motiver à l'avance.

Si vous êtes expérimenté, vous pouvez aussi l'intégrer à leurs précédentes aventures, par exemple en le faisant apparaître peu à peu dans les rêves des PJ, mais en ne le rendant totalement intelligible que lorsque vous aurez décidé de jouer cette campagne...

AIDE DE JEU : LE RÊVE DES PERSONNAGES

Chaque soir, lorsque viennent les heures nocturnes et que la lassitude envahit vos muscles et vos os, réveillant les douleurs d'une vieille blessure ou d'un souvenir amer, lorsque votre esprit lui-même commence à vaciller, vous savez qu'il est temps d'aller rejoindre le lit grossier de vos bonps pour y trouver un sommeil réparateur.

D'abord, vos paupières se ferment, jetant un voile d'obscurité sur la réalité. Puis, vos battements de cœur ralentissent. Lentement. Encore plus lentement. Puis, c'est la raison qui lâche prise, laissant les sensations quitter, une à une, votre corps. Enfin, tandis que s'installe

Le sang d'Oblivion

le néant de l'inconscience, vous vous abandonnez pour plonger dans les limbes du sommeil. Fondu au noir...

Puis... une lueur. Discrète, pâle, déchirant à peine les brumes ténébreuses de la léthargie. Elle grandit et devient une lumière diffuse, rassurante, monochrome. Enfin, les images se forment, de plus en plus précises, de plus en plus cohérentes. Le Rêve vient de commencer...

Vous êtes sur un sentier de montagne qui serpente au fil d'un gigantesque a-pic. Ce chemin est taillé à même la paroi d'une monumentale falaise de roches rouges, veinées de soufre. De loin en loin jaillissent de petits torrents d'altitude, qui projettent leur pluie glaciale dans le vide, avant de plonger plus bas entre les roches ravinées.

Vous progressez rapidement sous le soleil mourant les cimes, enivré par la beauté du site et le manque d'oxygène. En fait, vous ne marchez pas, vous vous déplacez à quelques centimètres au-dessus du sol sans même vous en rendre compte. Baigné d'une extraordinaire sérénité, vous ne ressentez ni le froid mordant, ni la fatigue. Partout règne un silence absolu, surnaturel, qui vient souligner la beauté de ce paysage. Vous flottez, léger, défiant les lois de la gravité, et vous progressez lentement le long du sentier.

Soudain, l'écho d'un battement d'ailes se répercute sur les parois de pierre, troublant le silence de la montagne. Une forme noire volette vers vous. Se pose sur une excroissance rocheuse. Juste là. Les ailes de plumes sombres sont ramenées sur les côtés et se figent. C'est un aigle. De pierre. Entièrement constitué d'obsidienne, mais parfaitement vivant.

Le rapace pose son regard étrange sur vous : deux billes d'ambre pur qui semblent scruter votre âme. Une voix retentit alors, chassant le silence de son timbre grave et envoûtant : " Hâtez-vous, Rêveur ! Rejoignez-moi dans le monde de l'Éveil, car la terre des chimères est en danger... Hâtez-vous... ".

Reprises par l'écho, les paroles se déroulent à l'infini tandis que l'aigle s'élève vers la lumière du soleil.

À votre tour, vous reprenez votre ascension le long de la montagne rouge. Plus vite. Vous élevant toujours plus haut. Le souffle court, maintenant...

L'oiseau s'immobilise soudain, comme si le temps s'était arrêté. Il étend ses ailes démesurées et commence à s'allonger, à se transformer en... une silhouette humaine. Elle se précise, révélant peu à peu les traits d'un elfe âgé, mais irradiant d'une puissance extraordinaire. Un vénérable guerrier mythique, dans une armure indescente, portant au flanc une épée noire sculptée dans un éclat de nuit étoilée. Plantant ses pupilles ambrées au plus profond de votre regard, il vous appelle, une main tendue vers vous, l'autre plaquée sur l'aigle d'obsidienne ciselé sur son armure : " Hâtez-vous, Rêveur, je vous attends ! Hâtez-vous car les chimères se meurent... ".

Soudain, vous lâchez prise et vous chutez tandis que le paysage commence à s'évanouir. Le rêve se déchire alors, dévoré par le néant de l'inconscience : le retour vers le monde de l'éveil a commencé...

Cela fait plusieurs semaines que ce rêve, toujours le même, toujours plus fascinant,

hante régulièrement vos nuits. Mais il ne s'agit pas d'un rêve comme les autres, vous le savez. Vous ressentez au plus profond de votre être l'appel de cette montagne aux falaises rouges et de ce vieux chevalier elfe aux yeux d'ambre qui semblent d'une extraordinaire réalité...

D'ailleurs, depuis quelque temps, les images de ce rêve ont quitté l'intimité de vos nuits : vous vous surprenez à griffonner les contours de la montagne sur un morceau de parchemin, à graver, à la pointe du couteau, les détours du sentier sur la bois d'une table d'auberge... L'envie de partir, de rejoindre cet étrange chevalier, commence à vous ronger. Et cette envie devient bientôt un besoin, un élan aussi irrésistible que vital.

Si bien qu'un matin, votre décision est prise. Vous empaquetez un équipement de voyage, sernez les

lanières de vos sacs et quittez les lieux que vous occupiez auparavant, une bonne lame glissée à votre ceinture.
Votre pas est sûr. Vous savez dans quelle direction aller, guidé par une étrange certitude, brûlante comme une flamme dans votre cœur.
Qui est ce vénérable Chevalier à l'Épée Noire ? Ou est cette mystérieuse Terre des Chimères ? Et qu'attendent-ils de vous ? Les réponses sont quelque part devant, au-delà d'une montagne ocre aux majestueuses falaises.
Votre aventure vient de commencer...

L'appel des Oubliés
Enchantement (compulsion)
Niveau : *Barde 4, Magicien 4*
Composants : V, S
Temps d'incantation : *10 minutes*
Cible, aire d'effet : *un ou plusieurs Oubliés dans un rayon de 100 km autour du jeteur de sorts.*
Durée : *4d4 semaines*
Jet de sauvegarde : Volonté, (voir description)
Résistance magique : *oui*

Ce sort unique a été mis au point par l'Arpenteur des Vents, aidé par les Incarnins du Bien et de la Loi. Il a pour but de déceler des Oubliés dans la population et de les faire venir à un point de rendez-vous. Au début de l'aventure, l'Arpenteur sillonne le ciel et le lance à plusieurs reprises, en se déplaçant pour couvrir un vaste territoire. Ceci va lui permettre de contacter notamment les PJ.
L'appel des Oubliés est comparable à une combinaison de *rêve* et de *guide*. Lorsque l'Arpenteur le prépare, il façonne un rêve puis le lance telle une bouteille à la mer. Le message voyage sur l'océan des rêves et vient s'échouer seulement dans l'esprit de personnes réceptives : les Oubliés. Ceux-ci ne le perçoivent initialement que s'ils sont à moins de 100 km de l'Arpenteur.
Mais, à partir du moment où ils l'ont reçu, les Oubliés font le même rêve nuit après nuit, pendant 4d4 semaines. Ceci est valable même s'ils ne " rêvent pas " de façon conventionnelle, comme les elfes.
L'appel est toujours extrêmement insistant, mais ce n'est pas un sort néfaste. L'Oublié le ressent plutôt comme un élan vital et enthousiaste. S'il cède volontairement, il part rejoindre le point de ralliement fixé par l'Arpenteur des Vents, guidé par une force magique jusqu'à l'endroit prévu. Si l'Oublié est indécis, il doit réussir chaque semaine un jet de Volonté (+4 pour les elfes) : en cas d'échec, il cède *à l'appel*. Si l'Oublié résiste activement, il ne part pas. Il se sent simplement très frustré et en colère pendant les 4d4 semaines du rêve, mais cela n'a aucune conséquence sur ses caractéristiques.
Le sort a pour effet secondaire de rendre les cibles très réceptives à la magie des rêves. Les Oubliés qui en sont la cible ont automatiquement -5 à tous leurs jets de sauvegarde contre la magie impliquant les rêves durant les 4d4 semaines.
Le sort de guidage et les rêves itératifs s'interrompent lorsque l'Oublié atteint le point de rendez-vous ou au terme des 4d4 semaines. Il peut être annulé par une *délivrance de la malédiction* jetée par un personnage au moins de deux niveaux supérieurs à l'Arpenteur, ainsi que par un *souhait mineur*, un *souhait* ou un *miracle*. Une *annulation d'enchantement* est sans effet.

ACTE I : L'ARPENTEUR DES VENTS

SYNOPSIS DE L'ACTE I

Au cours de l'Acte I, le vieil elfe Lône Kemos, surnommé " l'Arpenteur des Vents ", tente de réunir un groupe d'Oubliés capable de prendre sa succession dans la quête de la Clef des Songes. Le hasard fait que ce groupe d'Oubliés comprend, entre autres, les PJ.
L'Arpenteur des Vents tient son surnom de son activité particulière : pour pouvoir parcourir le monde facilement et discrètement, en même temps que subvenir à ses besoins spécifiques, il a créé une petite compagnie de marchands voyageant par les airs, les " aéromarchands ".

Le point de ralliement des aéromarchands se trouve dans une modeste bourgade isolée dans les Montagnes Rouges. C'est là que Lône Kemos attend les PJ, pour leur faire subir quelques tests afin de les éprouver. Il compte sélectionner les meilleurs pour leur confier officiellement les ressources de sa guilde et, secrètement, la quête de Chiaroscuro.
Mais l'Arpenteur des Vents a de nombreux ennemis.
Le premier d'entre eux est le Ravageur, bien sûr. Ce dernier est sur le point d'être envoyé à sa poursuite. Le Ravageur a pour ordre de lui extorquer tout renseignement susceptible de conduire au troisième fragment de Chiaroscuro et de le massacrer ensuite.

Oublié qui se trouve très près de Lône Kernos dans les Montagnes Rouges. Pour pouvoir approcher sa proie, il saise à un ennemi de l'Arpenteur des Vents qui n'est autre que son principal associé, aéromarchand le duc Morgus Montanera.

En effet, avide, duc Montanera s'est rendu compte que Lône Kernos s'apprêtait à céder ses parts et son matériel à des étrangers et il est ulcéré ! Pour lui, il n'est pas question de partager avec des inconnus, et il préfère mourir plutôt de leur confier le moindre secret au sein de cette prospère compagnie d'aéromarchands qui, comme lui, ont juste à faire leurs bénéfices. Aussi, quand le Ravageur, sous une fausse apparence, lui propose de détrôner Lône Kernos, Morgus Montanera ne met pas longtemps à se décider.

Le duc recrute aussitôt quelques hommes de main et leur confie une double mission : l'aider à détrôner Lône Kernos et éliminer les étrangers qui [illegible] propriété, sa guilde. C'est-à-dire les PJ.

Les PJ, qui se contentent au départ de suivre leur rêve, ne se doutent pas qu'ils vont mettre les pieds dans une toile d'intrigues, et d'avoir été choisis [illegible] va déchaîner les haines, malgré eux. Ils vont être attaqués dans leurs propres cauchemars par l'Écorcheuse, puis ils vont devoir ensuite se défendre dans le monde terrestre contre les mercenaires du duc Montanera. Après cela, il faudra prouver leur valeur dans les épreuves imposées par Lône Kernos et résister à l'assaut final mené par le Ravageur.

EN ROUTE !

Pour intégrer facilement cette aventure à votre propre campagne, rapprochez l'Empire d'une zone centrale civilisée où évoluent les PJ. Les noms des lieux géographiques, ainsi que les divinités peuvent facilement s'adapter à tous les contextes.

Premiers temps : le rêve de l'aigle d'obsidienne est venu de nouveau se mêler à leurs rêves et peupler le sommeil de chaque PJ. Et ce qui n'était qu'une vague impression au début est devenu une évidence : quasi vitale, rejoindre la falaise et retrouver le vieux chasseur à épée noire.

Si certains PJ font des recherches, lancés de compétences, consultation d'un maître cartographe, etc., voici ce qu'ils peuvent apprendre :

À propos de la falaise ocre : [illegible] structure géologique [illegible] dans un seul [illegible] région des Montagnes Rouges, une chaîne majestueuse de monts et de hauts plateaux qui s'étend à l'extrême ouest de l'Empire, en dehors de toute région civilisée. Ces terres [illegible] par les nains avant d'être abandonnées. Une route traverse encore ces montagnes hostiles : la Chaussée des Rois Nains. Elle est désaffectée depuis des lustres et réputée hantée.

À propos du chevalier ou de l'épée noire : [illegible] levine, car chacun d'eux est protégé par de puissants sorts légés de *non-détection*, laissés à l'appréciation du MJ.

À propos de la nature du rêve : un jet de Connaissance des sorts (DD 20) révèle qu'il tient à la fois des sorts de rêve et *quête*. Des divinations apprendront que le lanceur de sorts n'a pas de mauvaise intention vis-à-vis des PJ et qu'il compte juste venir jusqu'à lui. Le sort *appel aux Oubliés* est décrit p. 7.

Peu à peu, tous les PJ ayant répondu à l'appel [illegible] même région aux confins de l'Empire. Qu'ils voyagent ensemble ou non, ils se retrouvent bientôt dans les contreforts des Montagnes Rouges : de hauts plateaux arides à la végétation décharnée et battue par les vents. Les auberges se font rares et les [illegible] commerciales se tarissent. Seules quelques tribus nomades [illegible] autres, plus nombreuses avant, pensées de la civilisation [illegible].

Les PJ sont à moins de 100 km de leur objectif, au début de la Chaussée des Rois Nains. Les rares cartes fragmentaires décrivant [illegible] n'ont était que de minuscules colonies naines abandonnées dans les montagnes et un village d'une centaine d'âmes surnommé avec emphase la Cité des Vorlek Khâr. C'est là que la magie de l'appel va les amener. Mais avant, les PJ vont devoir se reposer et rêver comme toutes les nuits. Sauf que ce soir, ils vont être la cible d'une terrible attaque de l'Écorcheuse. L'incarnin du Mal a repéré récemment la région où se cache l'Arpenteur des Vents. Elle va maintenant la traverser grâce au processus de Transmigration pour capturer un Oublié et le transformer en Ravageur. Au passage, elle emportera 1 à 9 autres Oubliés pour les torturer et les exterminer selon son habitude. Et cette fois, les PJ seront du voyage. Notez bien leur situation, lesquels sont ensemble, qui dort à la belle étoile ou dans une auberge, quel équipement est porté, etc. Enfin, chacun s'endort et plonge dans les ténèbres.

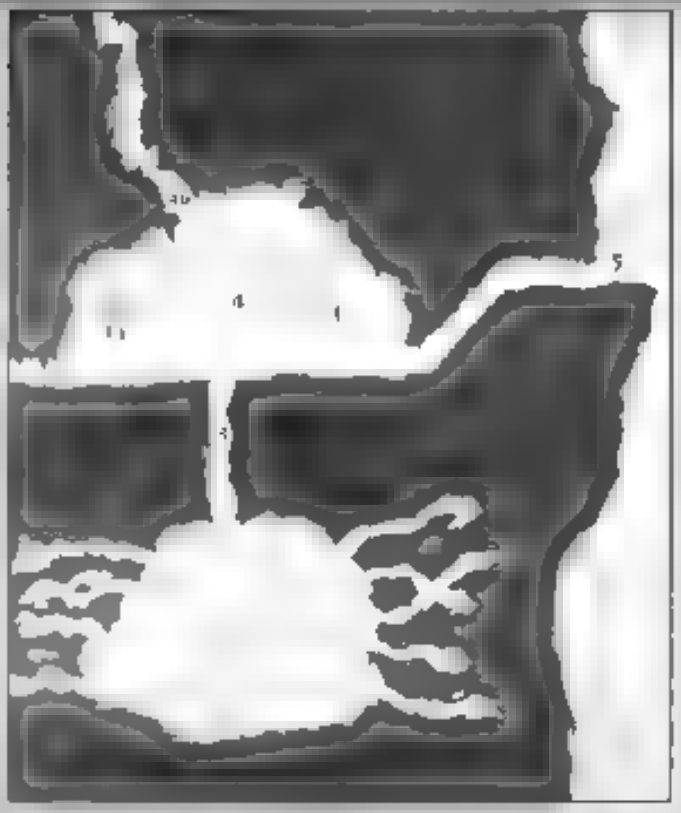
PREMIER VOYAGE DANS OBLIVION : L'ANTRE DES CAUCHEMARS

D'abord, c'est une lueur discrète, pâle, qui déchire à peine les [illegible] ses de la décharge. Puis vient la lumière diffuse, rassurante, monochrome. Enfin, les images se forment, de plus en plus précises, de plus en plus cohérentes. Pour les PJ, le Rêve vient une fois de plus de com[illegible]

Ils pénètrent à nouveau, dans ce paysage devenu familier, presque intime : les cahots du sentier sinueux, la poussière ocre aux effluves de soufre et cette sensation unique de plénitude et de sérénité. Pourtant, il leur semble percevoir un murmure inhabituel et les couleurs paraissent plus sombres qu'à l'accoutumée.

Les PJ reprennent alors leur lente et enivrante ascension le long de la paroi, guettant l'arrivée de l'aigle d'obsidienne. Bientôt, ils perçoivent le battement caractéristique de ses ailes.

Le sang d'Oblivion



Ils viennent tous de subir une Transmigration (voir détails du pro

s une des geôles de la citadelle Ecorcheuse au cœur du monde d'Oblivion. Servez-vous du plan !

1 Geôle d'arrivée : la caverne d'os

pénomin

en d'étranges gar

ion et de tep'ab'or

nte d'immense caverne vide entierem

de fluides organiques saturée d'o

courants de sang frais et de viscères pourrissants. Des

les s'agitent autour des PJ. Il y a là les PNJ qui vion

Soudain, une étrange mélodie naïve et cruelle retentit

Un, deux, trois, une bouche pour. Quatre, cinq, six. Tout prêt du supplice. Sept, huit, neuf. Explose comme un œuf. A quelques mètres à peine, un hurlement se fait entendre

s de tissu cérébral viennent éclabousser les

un des PNJ vient juste de décéder. Une silhouette arachnéenne s'avance alors hors des ténèbres : six pattes d'os enca

che d'homme colonne vertébrale horizontale qui se redres

avant pour former un torse et des bras déchamés surmon

d'une tête de goule monstrueuse. La créature tourne son crâne aveugle aux orbites vides, humant l'air en direction des PJ en fai

claquer ses dents. Puis, elle clame dans un coassement ob

Un, deux, trois. Ou veut jouer avec moi

monstre (caractéristiques p. 16). Cette race immonde sert l'Ecorcheuse et la vénère comme une déesse. Il en a actuellement trois d'entre elles autour du groupe. Elles cherchent à paralyser et massacrer toutes les personnes présentes. Le groupe comprend les PJ, trois ou quatre PNJ mineurs (de la chair à canon à dé brièvement avant de les faire mourir de façon horrible) et deux PNJ majeurs : un paladin (Marathon) et un prêtre (le père Karousco). Arrangez-vous pour que les PJ remarquent ces deux

nent pour la suite.

Les murs de la caverne d'os sont tapissés d'une vingtaine de grosses alvéoles tendues de membranes (tun

de Gh'zraghasta. Trois créatures de plus y sont installées et en sortiront au cours des rounds suivants. L'unique sortie de cette pièce est un puits au sommet de la caverne, 15 mètres plus haut, par ou

re de la lumière.

Les PJ disposent d'un roun

dant lequel les goules se co

peuvent notamment en profiter pour récupérer des armes sur les cadavres qui jo

Il y en a de toutes sortes, quoiq

magique) ou tenter

alvéoles pour atteindre l'issue

Ils se sont réveillés à leurs quelques heures. Ils se

formant. Ils sont maintenant tous réunis

nturiers en moyenne, en compagnie d'autres Oubliés récupérés comme eux. Le groupe com

nnés au sol). Tous portent sur eux exactement

nt au début de la nuit, coiffe de marins, chem

du tout, suivant les habitudes de chacun.

fond. Escala [illegible]

[illegible] ions extrêmes (charmer où l'or [illegible] jets de dés impl [illegible] Dextérité [illegible] nt penaliso [illegible]

ment ne peut [illegible] ises la magie en Oblivion [illegible] p. 3 [illegible] à ce propos.

Dès le premier round de combat [illegible] est presque désespérée. Les [illegible] ns leur équipem [illegible] délicate situation. Quoi qu'il [illegible] disparaît mystérieusement dans la confusion (il a été paralysé et enle[illegible] par une Ghûraghastas [illegible] ête 2). Quant à [illegible] saisit son épée de flamme et [illegible] d'un simple pagne [illegible] me un combat héroïque aux côtés des Pl [illegible]

Notez par ailleurs que tout [illegible] mineur de la citadelle [illegible] elle était sous [illegible]

Ghûraghastas (6) pv 49, 45 (x2), 42 (x2), 39

Malathor humain. Paladin niveau [illegible]

2- L'issue secrète

Elle s'ouvre au fond d'une alvéole derrière deux Ghûraghastas [illegible] sur d'autres nids et [illegible] es. Quiconqu [illegible] trouve [illegible] nfronté à 2d6 nouveaux spécimens arrivant en rentort.

Ghûraghastas (2) pv 49, 49

3- Le puits de sortie

On y accède [illegible] parois ou en volant [illegible] peau. Aussi dès que vous sentez qu'il est temps, faites donner la caverne.

Soudain, un groupe de 5 gnomes arrivés apparaît en haut du [illegible] et [illegible] des cor[illegible] C'est un commando de Mekhanôms et nouvelles créatures (p. 57) étranges mécaniques [illegible] patin, mi-gnome [illegible] envoyés par les incarnins du Bien et de la Loi pour sauver les Ol[illegible]lés. En effet, Sinsemilia et Reghûlis étant capables de [illegible] les remous créés par une [illegible] prévu une telle situation et placé un [illegible] le de façon à inte[illegible]

[illegible] le moment venu.

[illegible] ur petit commando est composé des jumeaux Lux et Lax [illegible] et de leurs cous[illegible] Borka et Bomba, menés par Presto [illegible] neux petits êtres tout en rouage[illegible] trouvent pas la peu[illegible] et n'ont [illegible]

[illegible] Pl en tirant à l'arbalète sur les goules et en prenant [illegible] ent paralysés ou à terre afin de les enlever par les airs. Si la situation devient trop critique, certains sauteront [illegible] auto-destruct.

Leur objectif est d'entraîner les Pl à l'extérieur de la citadelle, une terrasse abandonnée (5).

- **Mekhanôms (5)** Lux et Lax pv 1, Borka et Bomba pv 12, Presto pv 30

4- La caverne des tortures

Cette caverne est encore plus gigantesque que la précédente. Comme le reste de la citadelle, ses parois blêmes et tortueuses rappelent un empilement de colonnes vertébrales et d'ossements sculptés. Elle abrite toutes sortes d'instruments de tort[illegible] [illegible] l'entaine de cadavres dessé[illegible]chés y sont crucifiés à l'envers. [illegible] yeux arrachés. Un jet de Détection (DD 10) révèle de nombr[illegible] es races humanoïdes et des corps anciens, plusieurs dizaines d'années pour c[illegible] es. Un jet de Connaissance de [illegible] nd qu'ils ont subi les sorts *blessures légères, contagion* et sous des *blessures légères*. Les pauvres ont été torturés, pu[illegible] gnés, pour être torturés encore.

Les Mekhanôms dirigent le plus vite possible les Pl vers la te[illegible] asse (5). Toute personne s'attardant plus de trois rounds dans la pièce subit un sort d'*amplification*. Les issues 4a et 4b conduisent à l'intérieur de la citadelle et sont mortelles (idem 4).

5- La terrasse abandonnée

Les PJ poursuivis par les Ghul agha [illegible]
Eperdue à travers un couloir clos [illegible]
lubies survivants avec le bruit [illegible]
massives. Les Mekhanôms le [illegible] s arrivent alors [illegible]
[illegible]
ciel nocturne piqueté d'étoiles chatoy[illegible]
ontours fantastiques d'une cité cyclopéenne déploy[illegible]
[illegible]ies et son architecture démen[illegible] Ils perçoivent
[illegible] autre le vol d'une créature puissante ou le tumulte
[illegible]ement lointain
[illegible] Il entendent à pe[illegible]
Ne cougez pa[illegible]
[illegible] Le gnome mé[illegible]que brandit alors [illegible] petit miroir
et s'ad[illegible] Les PJ en[illegible]endor[illegible]
[illegible]ique [illegible] *Lutez-vo de ces fleurs dormir*
[illegible]
[illegible] aux PJ d'échapper au [illegible]t d'éclair qui
[illegible]an enant les localiser et [illegible] va utiliser
[illegible] la Transmigra[illegible]ion pour les renvoyer [illegible]
[illegible] 5 un regard de [illegible] de frustration derrière
[illegible]
Je sais s'il que d'autres vont s'en sortir. J'entends quelqu'un courir Par ces
[illegible]
[illegible] e Mekhanôm [illegible] s'approche [illegible]
[illegible] dorée dans sa [illegible]
[illegible]
[illegible]bsorbe aid[illegible]mique unique distillé
par Kegnûlus. Elle agit au contact et son effet est instantané
[illegible]nute [illegible]nne touchée ratant un jet de [illegible]gueur (DD 21) s'endort
[illegible] seules les créatures possédant un
[illegible]ces, ce n'est [illegible] un "poison" [illegible]ni de la magie
les elles y sont sensibles. Un seul [illegible]age de poussière projeté en
l'a[illegible] suffit à toucher tous le[illegible] Mekhanôms en ont suff san
[illegible]
La poussière enveloppe donc le groupe et Malathor qui sombrent
[illegible] dans [illegible]ncons[illegible]ence. Rie[illegible]

[illegible]5. Cet épisode est prévu pour être joué de faço[illegible]
[illegible] Objectif est d'effrayer vos joueurs et en mém[illegible]
[illegible]riner [illegible]andis qu'ils effleurent les frontières d[illegible]
monde cauchemardesque d'Oblivion.
Cette PNJ importants apparaissent ici [illegible] Ma[illegible]
dest né à devenir un al[illegible]é des PJ et un [illegible] campagne.
C'est un personnage hau[illegible] en couleur et plein de ressources, qu[illegible]
[illegible] leurs ne doivent pas s'en dout[illegible]
[illegible] apparaître [illegible] possédé par un ag[illegible]
[illegible] Ames
[illegible] se mané. L'Ecorcheuse renvoie le Rav[illegible]
[illegible] il contacte aussitôt le duc [illegible]

[illegible] anera un autre ennem de [illegible]
Arpenteur des vents.
[illegible]endis que les PJ reprenne[illegible]
[illegible]
[illegible] organiser le comité d'accueil et enga[illegible]
[illegible] des mercenaires. De nouvelles dif[illegible]
[illegible]

LE RAVAGEUR D'AMES

Un Ravageur d'Ames est une abomination conçue par "l'Ecorcheuse" pour lui servir d'exécuteur et d'espion dans le monde terrestre.
Pour en créer un, l'Ecorcheuse doit d'abord kidnapper un Oublié, qu'elle emprisonne dans ses immondes Nids d'Hybridation au cœur d'Oblivion. Elle utilise pour cela la Transmigration.
Accomplissant d'atroces rituels nécromantiques, l'Ecorcheuse perfore alors la nuque de sa victime et pond dans son crâne un œuf unique, imprégné par le sortilège assassin fantasmatique.
La victime, consciente durant tout le processus, sent alors "l'assassin fantasmatique" éclore dans son cerveau, puis grandir peu à peu, nourri par ses peurs les plus atroces. Au point culminant du processus, "l'assassin fantasmatique" ravage le cerveau de sa victime et en prend totalement le contrôle. De l'ancienne personnalité il ne reste alors rien, hormis quelques lambeaux de souvenirs épars, flottant dans les cavernes obscures d'un esprit anéanti.
Le corps inaltéré de la victime, devenu un Ravageur d'Ames, est désormais prêt à être renvoyé dans le monde terrestre. Le Ravageur y traquera sa proie inlassablement, jusqu'au moment où il pourra accomplir la mission qui lui a été donnée (généralement l'assassiner parfois après lui avoir volé quelque chose ou arraché des informations).
Le moment de l'exécution est le point culminant de l'existence du Ravageur. À cet instant précis, il libère l'énergie contenue en lui et se transforme en quelques instants, faisant éclater les chaînes de son hôte pour devenir l'incarnation vivante de ses cauchemars ! Le seul fait de contempler l'éclosion d'un Ravageur peut rendre fou de terreur. Tomber dans ses griffes conduit généralement à une fin rapide, d'autant que le Ravageur n'a aucun scrupule à se sacrifier pour accomplir sa mission.
En résumé, le Ravageur d'Ames est un redoutable "sort vivant", un "assassin fantasmatique" accouché par les énergies noires de l'Ecorcheuse, capable de traquer ses proies n'importe où et de se sacrifier pour leur destruction !

[illegible] caractéristiques du corps d'hôte. Sous cette forme, le Ravageur conserve les caractéristiques physiques de son hôte (DV, pv, init, CA, etc.) et ses pouvoirs extraordinaires. Il ne bénéficie ni de ses anciens pouvoirs magiques ni de pouvoirs surnaturels.

[illegible] caractéristiques du Ravageur transformé. Une fois transformé, il acquiert toutes les caractéristiques physiques du monstre qu'il devient (DV, pv, init, CA, etc.) et ses pouvoirs extraordinaires. Il ne bénéficie pas de pouvoir magique ni de pouvoir surnaturel. La taille du monstre est limitée à Grand.

Repérer un Ravageur. L'alignement d'un Ravageur est toujours Neutre Chaotique. Il est difficile d'apprendre grand-chose sur lui : il est protégé par des sorts permanents de non-détection et esprit impénétrable (18e niveau). Il existe néanmoins un moyen « simple » de le repérer : il faut découvrir son escarre d'inoculation, sorte de tache noire [illegible] marquant sa nuque à l'emplacement où elle a été perforée. Le Ravageur prend [illegible] soin de la dissimuler derrière ses cheveux, un chapeau à large bord ou un col relevé.

Pouvoirs magiques. Quelle que soit sa forme, un Ravageur dispose toujours des pouvoirs suivants, chacun trois fois par jour, au 10e niveau : blessures moyennes, détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection des pensées, détection du bien, détection du mal, discours captivant, langues, peur, soins des blessures moyennes.

Plusieurs Ravageurs ? Heureusement, à l'heure actuelle, l'Écorcheuse ne peut créer qu'un seul Ravageur à la fois, compte tenu de l'énergie requise pour accomplir cette hideuse tâche. Mais les choses pourraient bien changer...

REVEIL AMER

[illegible] la zone du plan primaire où les PJ se sont endormis la nuit de leur « cauchemar » [illegible] se réveillent au même endroit le matin. Ils découvrent aussitôt que les blessures subies sont toujours présentes, que les sorts lancés doivent être regagnés, etc. Bref, les événements qu'ils ont vécus cette nuit sont bien réels.

Par ailleurs, [illegible] vont s'apercevoir que leurs corps étaient absents durant tout ce laps de temps. Insistez sur ce dernier point en mettant en scène quelques situations cocasses ou embarrassantes : un PJ se réveille dans son lit d'auberge loué [illegible] nouveau client pendant la nuit ; un autre, qui dormait à la belle étoile, se retrouve au milieu d'un marché installé par des nomades, etc. Notez que si le PJ dormait dans un lit « en mouvement » (ex. : une charrette), il se retrouve là où il aurait normalement dû se réveiller (ex. : sur une paillasse dans sa charrette et [illegible] au milieu de la route).

Les PJ peuvent tenter de réunir des informations sur ce qui vient de leur arriver. Malheureusement, l'essentiel des données sur Oblivion a été occulté par la volonté des dieux. Quel que soit le moyen employé, leur enquête ne donnera que les maigres renseignements suivants :

Aucun moyen magique ou physique ne permet de localiser ni de s'assurer de l'existence de l'extraordinaire cité qu'ils ont entrevue. Une enquête très poussée révélerait que des contresorts anciens [illegible] l'œuvre, que des documents ont été escamotés et des mémoires effacées. On retrouve néanmoins, disséminés dans de rares œuvres, des éléments évoquant ces lieux fantastiques [illegible]

[illegible] de la *Complainte des Bannis* parle d'une « cité des tours noires » et d'un peuple d'Oubliés rejetés loin de chez eux.

Un paragraphe de *L'Encyclopédie des Maladies à l'usage des Sociétés* [illegible] des cas de folie de groupe touchant des familles entières, terrifiées par leurs cauchemars et abusant de drogues pour ne plus rêver.

Les toiles du peintre dément Vaodar Dâhah représentent des humanoïdes torturés par des goules arachnéennes au milieu de [illegible] d'os.

Le classique conte demi-orque « *Les Écorchés* » parle de croque-mitaines qui font disparaître les gens pendant leur sommeil.

Au total, l'ensemble paraît faire partie d'un même folklore dont [illegible] impossible de déterminer la source.

Désormais, les PJ peuvent suivre à nouveau l'*appel* qui les guide. Le sortilège va les attirer sur la Chaussée des Rois Nains et les conduire au cœur des Montagnes Rouges.

Plusieurs jours – et plusieurs nuits – vont être nécessaires pour atteindre leur but. Malgré sa mauvaise réputation, la Chaussée des Rois Nains n'est pas une route réellement « hantée ». À [illegible] d'humeur sadique, les PJ croiseront essentiellement des ruines naines jonchant des collines [illegible] chaotiques, des forêts d'arbres morts traversées de cris étranges et quelques animaux sauvages.

C'est l'occasion de [illegible] les PJ sans le paladin Malath[illegible] était déjà fait. Quelle que soit la date à laquelle ils ont [illegible], ils se retrouvent maintenant. Ils peuvent se rencontrer autour d'un feu de camp, sur la route, en train de chasser du gibier, etc. Ceux qui ne se connaissaient pas avant auront la surprise de se retrouver et pourront enfin partager leurs impressions sur le hideux voyage qui les a rassemblés au cœur des [illegible]

Profitez-en pour développer leur peur des cauchemars : les PJ dorment mal, se réveillent en sursaut... Lancez quelques dés derrière votre paravent, faites comme si cette nuit horrible pouvait se reproduire à tout moment (ce qui n'est pas le cas

Transmigrations sont rares). Chaque mat n les PJ [illegible] tante au cœur de leurs cauchemars ?

L'ATTAQUE DES MERCENAIRES

[illegible]

l'Adieu un pont de 100 mètres de long sur 7 de large enjambant un canyon au fond duquel grondent les cascades tumultueuses d'un torrent de mon- [illegible]

pelle tout à fait le rêve des PJ [illegible] Le canyon au-dessous de l'arche court sur des dizaines de kilomètres. À moins que les PJ ne puissent voler ce pont est le seul moyen d'atteindre la région [illegible] au-delà.

La zone autour de l'arche [illegible] permanente produite par les cascades en dessous. Sur chaque rive deux [illegible] statues de [illegible] encadrent [illegible] chemin brisées et mangées par la mousse. On dis[illegible] dans le brouillard d'écume au milieu du pont une antique tour montagnère un bâtiment naïn à deux étages qui servait jadis de [illegible] pour un chariot.

Cependant est idéal pour une embuscade. Depuis hier des mercenaires recrutés par le duc Morgus Montanera sont venus [illegible] poster. Leur contrat consiste [illegible] miner tout voyageur à destination d'Khâr. Le village à un jour de marche sur les hauts plateaux les PJ sont les seuls concernés plus personne n'emprunte cette route abandonnée depuis des lustres.

Ces tueurs sont des nains [illegible] tuels membres d'un clan d'ancêtres dégénérés [illegible] les Cadavreux.

Tous sont affligés d'une malformation (un bras atrophié, voix caquetante, troisième œil, etc.). Habitant généralement à l'écart des autres nains, les Cadavreux vivent de rapines et de larcins. Certains cachent leurs difformités sous des manteaux noirs et des capuches [illegible] les mettent en valeur [illegible] peigne [illegible] [illegible] tête du leur chef est Ettin'Grinn, nain à deux têtes qui vend ses services au plus offrant. On murmure qu'il est cannibale [illegible] mais il a survécu assez longtemps pour le prouver. [illegible] on est posté sur le pont, au sommet de la tour [illegible] Cinq nains sont embusqués [illegible] les poutres au-dessus du pont. Deux autres sont couchés derrière [illegible] prendre à revers [illegible] un maximum de confusion, se retirent, lancent une [illegible] aque, etc. Pris de court, ils fuient et reviennent de nuit. [illegible] Grinn évite le [illegible] à corps [illegible] lance des attaques [illegible] avec son arbalète aux carreaux empoisonnés [illegible] utilise ses bottes pour fuir et revendra persécuter les [illegible] la cité d'Ikhâr. Les autres projettent des sacoches [illegible] assommantes, des pierres à tonnerre ou des feux grégeois avant de combattre. Ils [illegible] en utilisant des bâtonnets fumigènes pour [illegible]

[illegible] est capturé, il révélera seulement, non sans avoir [illegible] é qu'il a agi sur contrat (1 000 po par voyageur [illegible] une [illegible] Seul Ettin'Grinn a vu le commanditaire [illegible] capuchon aux [illegible] très [illegible] [illegible] c'est Baron Blême, un de [illegible] orque albinos, complice du duc [illegible]

Ettin'Grinn, chef nain, Roublard niveau 6, pv 55
- Nains du clan des Cadavreux (15), Guerrier niveau 3, pv 35

IKHÂR, LA CITÉ DES VOILES

Les PJ finissent par emprunter la route cahoteuse et étroite qui [illegible] le long de [illegible] abruptes parois d'ocre et de soufre. Affrontant le froid sec et cinglant de l'altitude, la fatigue liée à [illegible] de l'oxygène et l'effort de l'ascension, ils débouchent enfin face à l'immensité plane d'un haut plateau ceinturé de falaises déchiquetées.

Les oreilles bourdonnantes, le souffle court, ils s'arrêtent un instant pour admirer l'extraordinaire paysage qui leur fait face : une gigantesque étendue de steppes arides s'enracinant dans une terre saturée de poussière ferrugineuse, qu'un vent léger et glacé soulève en volutes aussitôt dispersées. Au loin, ils aperçoivent, à travers la brume des larmes que leur arrache le froid, de curieuses formations de [illegible] blancheur aveuglante qui leur font immédiatement penser à une flotte [illegible] voiles au vent. Plusieurs centaines de mètres au-dessus, se découpant dans l'azur du soleil alème, une demi-douzaine d'étranges navires flottent au milieu des cieux, maintenus en stationnaire par leur voilure d'énormes ballons gonflés d'air. Les PJ ont en fait atteint Ikhâr, la Cité des Voiles, et ils viennent de découvrir les gondolières. Pendant qu'ils commencent à s'accoutumer à l'altitude (cf. règles de [illegible] gue, chapitre 3 du Guide du Maître), ils peuvent rejoindre le village et discuter avec les premiers habitants. Profitez-en pour distiller petit à petit les informations.

Ikhâr n'est la plupart de l'année qu'un m[illegible] de quelques dizaines de bâtisses de terre séchée aux façades ornementées de motifs chamaniques indiquant le rôle et le rang de chacun de ses occupants.

Les nains, les Ikhârnans, forment une peuplade de nains [illegible] et discrets implantés sur ces terres désolées depuis quelques centaines d'années. Ils sont regroupés en [illegible] plexes, sans véritable chef de clan. Les hommes qui vent des [illegible] étranges et creusent des mines de [illegible] une substance qui leur sert notamment d'engr[illegible] et de protection pour leurs plants de [illegible]. Mais surtout, ils exploitent depuis [illegible] quarante ans des cultures souterraines de Khavolt, un champignon unique aux vertus multiples. Les femmes, elles, sont chargées de [illegible] les voiles : cet apport d'eau potable est considérable, car celle des puits est trop saumâtre.

L'aspect physique des Ikhârnans s'accorde à leur caractère rude de montagnard : des visages anguleux, à la peau tannée, déformés par de multiples scarifications rituelles, encadrés par de longues barbes nouées. Les femmes, quant à elles, sont, paraît-il, d'une grande beauté, mais restent constamment voilées d'étoffes vaporeuses qui masquent leurs traits. À ce propos, notez qu'arracher un voile pour s'en assurer est considéré [illegible] qu'un PJ galant pourra se rattraper en fonction de son attitude envers la dame : en revanche, s'il se montre horrifié par les avances d'une naine édentée et barbue, cela devient une insulte pouvant déboucher sur une bonne bagarre de rue qui cessera à la première goutte de sang !

Bien qu'ils puissent tout à fait vivre en autarcie, les Ikhârnans se sont ouverts au commerce sous l'impulsion de Lône Kernos, l'Arpenteur des Vents. Ils monnayent du vin, des liqueurs, des [illegible] nces dérivées du soufre ou du Khavolt et de nombreux pro[illegible] isanaux fabriqués notamment à partir des Taï-Taï, de [illegible] bles tigres blancs qu'ils chassent dans les montagnes [illegible] lement à faire la réputation d'Ik[illegible]

C'est la réunion annuelle, depuis quelques années, des aéronautes [illegible] nds. En effet, à chaque solstice d'hiver, les gondolières reviennent étendre leurs ombres raffinées au-dessus du village. C'est l'occasion, alors, de l'installation, pendant un mois, d'un impressionnant marché qui forme une petite ville temporaire de tentes et autres baraquements ambulants, vibrant de la fièvre des transactions commerciales. De nombreux humanoïdes (nains, gnomes et même demi-orques) descendent des montagnes

échanger leurs produ La population triple alors

ent alors q la Grande Transaction bat son plein par

and marchande au bout d'étais fortune sous des cha

entes s'organise tant bien que mal au milieu des con

quatre quartiers provisoire

Point Zéro centre névralgique de Tra

rement aire d'envol de gondoliers siège d'une incessante acti

ainsi que la capitaine

Le cercle de l'Acrobal ent

quartiers de

les baladins, charmeurs de serpents et vendeurs à la sauvett

endroit tient à la fois du marché et du cirque en plein air

Le cercle du Comptoir est le lieu dédié

Le cercle du Répit es us extérieur Quelques auberges ambulantes s'y partagent la clientèle parm ernières ratisses

DANS LE NID DES SCORPIONS

Lône Kernos espere ta le venir quelques Oubliés grâce son sort e d'appel Cependant a jamais parlé d'Oblivion quête de Chiaroscuro, à son entourage Officiellement aller mi-marchand qui

désir de pa

maté el et la direction de sa petite compagnie à un groupe de a d'a leurs prévo d'éva. ses leurs co

ences au cours d'une série d'épreuves appelée Sentence des voies puis de rédiger officiellement sa passation de pouvoi

a donné pour

d'équ pa et guide

Point Zéro

Si les PJ visitent

d'ambre " de nombreux interlocuteurs sont capables de les gui

capitaine En effet même si Lône Kernos

jamais en public les yeux d'ambre " sont un

aéromarchands ici plus loin

PJ

chés par les multiples agents de Morgus K

distribué de nombreux pourboires " pou des y

ore les partout A moins que les PJ ne soient d'une

excepti une les ren

veux mercenaires de son vaste clan pour ren

ser Les types d'attaques lancées contre les PJ sont détaillés

chaque lieu d'intérêt

POINT ZÉRO

situé au centre d'Ishâr Point Zéro est une vaste cuvette de roc 400 m de m de deur au centre poise et nivelée par érosion des courants

Un phénomène aérodyna mique un rue part entièrement propice au vol C'est pourquoi Lône Kernos l'avait choisi pour lancer sa toute première expédition à bord d'une gondol ière expérimentale la Shânta Mhaata. Depuis, cet endroit mythique est resté symboliquement le point de ralliement des aéromarchands

L'ambiance du lieu

Lors de la Grande Transaction Point Zéro est le siège d'un incessant ballet aérien tournoiement d'hippogriffes tirant sur leurs entraves en poussant des cris étranges, nacelles de chargement montant et descendant le long de cordages amarrés aux vaisseaux du ciel ou encore délicates évolu à la manœuvre À terre tout n'est qu' rouillement et frénésie au milieu des vents de Point Zéro marins triant les cargaisons, négociants tentant d'obtenir une entrevue avec un capitaine aéromarchand, fl de mar chandises entre les vaisseaux et la zone commerciale

Rumeurs et informations

Un roublard efficace auprès d'aéromarins alcoolisés, do contremaîtres corrupt bles, etc et plusieurs jets de compétences Renseignements, Diplomatie, etc permettent aux PJ d'apprendre les informations suivantes

Créée y a quelques dizaines d'années à peine par Lône Kernos la " Compagnie des vaisseaux du ven modeste confrérie marchande compta trentaine de compagnons du vent " (aéromarins, scribes gui

flotte de la compagnie comporte six gor dizaine de comptoirs fixes, dont Ishâr et beau tions occasionnelles

La petite organisation a du mal à développer face aux puis santes guildes terrestres et maritimes qui redout cette nouvel le concurrence et qui opposent toutes sortes de " tracasseries interdiction de survol de certaines villes, taxes d'atterrissage sabotages etc) Du coup elle est souvent obligée de travailler aux frontières de la légalité

La compagnie parvient à survivre grâce aux avantages uniques qu'elle offre (bien avec des lieux inaccess sibles, rapidité), aux subventions de quelques souverains épris de cartographie ou misan sur ses capacités d'exploration, et surtout à l'opiniâtreté et l'âpreté au gain

nent toutes les fonctions. Ensu

Peripeties

Les Têtes Brulees

cret. La zo

nietre. Tous les PI présents dc

iets de Réflexes et encaissent 3d6 pv par éch

Apprentis capitaines 3

Cadavreux

de à musc sur leurs vêtements ou en projetant sous forme vapo[illegible] plus loin. [illegible] aigu lionne sauvagement [illegible] et dévorer leur encrios. Les animaux [illegible] se ruent aussitôt sur les PJ pour les massacrer. Il faut [illegible] un jet de Dressage (DD 17) sur chacun

Hippogriffes (4) [illegible]

- Les élémentaires Deux éléments [illegible] au moyen équivalent [illegible] les sommets des Montagnes R[illegible] depuis des siècles sont al[illegible]és par le phénomène aérodynamique unique de Point Zero [illegible] insensibles aux préoccupations humaines. Ils perturbent le tra[illegible] soulèvent des gens dans les airs et les lâchent n'importe où ce que ça fait [illegible]. Ils attaqueront simple réflexe quiconque représente

Élémental de air moyen (2), pv 36 [illegible] 30

La capitainerie

[illegible] dans l'enceinte de la Shânta Mhîarta, la capitainerie a [illegible]

[illegible] valier aux yeux d'ambre qui les a convoqués. Ils entrent sans réelle difficulté. L'Arpenteur a donné des ordres dans [illegible] PJ. Les rôdeurs sont systématiquement repoussés. Montanera a stimulé [illegible] importons fréquents pendant [illegible] la Grande T[illegible] action. Si une [illegible] plusieurs [illegible] qu'un capitaine ne [illegible] à sortir pour [illegible] choses au [illegible] et finalement [illegible] les PJ en s'[illegible]

[illegible] les PJ découvrent [illegible] des brumes ha[illegible] des [illegible] étranges qui peuplent les soutes de la [illegible]. Non pas une personne a[illegible] yeux d'ambre mais [illegible] Le Conseil des Capitaines a été chargé par L'Ine Kerros [illegible] appelés. L'Arpenteur n'a pas parlé d'Oubliés [illegible]

- Le " duc " Morgus Montanera Séducteur en dia[illegible] aussi redoutable en armes. Son titre [illegible] ses beaux atours dissimulent une âm[illegible]

Baron Bième C'est un demi-orque [illegible] Barbare belliqueux [illegible] sa force pour obtenir [illegible] les plus av[illegible] sauvages dans les comptoirs [illegible]

Fan'Goriah [illegible] d'une grande classe [illegible] vénéré [illegible] montrer impitoyable avec [illegible] comme de confiance de [illegible] extrêmement [illegible] membres de la compagnie et [illegible] d'évaluer les PJ [illegible] plus loin.

Visiblement peu enthousiastes, ces trois capitaines [illegible] aux PJ que leur leader, l'Arpenteur des Vents, les a choisis pour [illegible] guide. En clair, les PJ vont devenir les nouveaux patrons de la Compagnie [illegible] vaisseaux du vent !

Bien sûr, il faudra d'abord s'en montrer digne en passer les épreuves de la Sentence des Voies qui commencent dans deux jours. Dans l'intervalle, les capitaines invitent les PJ à patienter tous frais [illegible] de la très [illegible] Hallucinose, établissement de repos et de plaisir situé dans le cercle du Répi[illegible]

Et si les PJ ne veulent pas passer d'épreuve ? Pas de problème, les capitaines seront ravis. L'Arpenteur a été formel : il ne recevra que ceux qui ont suivi la Sentence des Voies (sans nécessairement réussir). Les PJ concernés sont d'ailleurs invités par Baron [illegible] signer une lettre de renoncement et à quitter immédiatement Khâr. Ce document officiel précise que le signataire renonce aux 250 000 po représentant les parts de l'Arpenteur, ceci constituant une estimation de [illegible]

Notez que le Consi[illegible] des PJ, puisqu'il est au courant de rien concernant Oblivion. En réalité, plusieurs Oubliés ont déjà travaillé aux côtés de L'Ine Kerros, mais ils [illegible] bien capturés dans leur sommeil par l'Ecorcheuse. Officiellement, ces membres de la compagnie ont été portés disparus.

- Gardes de la compagnie (6) Guerriers niveau 3, pv 30 [illegible] 4

Duc Morgus Montanera Guerrier niveau 4, Roublard niveau 4, pv 65

- Baron Bième Barbare niveau 6

- Fan'Goriah Clerc niveau 6

" Les Vaisseaux du Vent "

Incarnant le rêve ancestral des hommes, les " vaisseaux du vent ", plus communément appelés gondoliers, constituent une curiosité et une petite révolution dans les moyens de transport.

En effet, ces élégantes " navires ", capables de s'élever dans le ciel et de glisser sur les courants aériens, peuvent embarquer cinq membres d'équipage, six passagers et l'équivalent de deux charrettes de marchandises dans ses soutes.

Chaque gondolière est constituée d'une coque et de trois ballons (un grand au centre, un petit à la poupe et à la proue). La coque, dont la forme rappelle celle d'un bateau effilé, est conçue d'une armature de poutrelles de bois léger tendue d'une toile rigidifiée. Taille : entre un petit bateau et un bateau à voile (cf. table 5-6 du Guide du Maître, chapitre 5).

Elle est reliée par des cordages aux ballons, de grotesques poches contenant des milliers de champignons de brumole. La fermentation permanente de ces champignons produit un gaz aéronautique très léger, il permet l'élévation de l'ensemble. De plus, il n'est pas soumis aux phénomènes de dilatation et de compression selon la température, garantissant ainsi une grande sécurité.

Un système de soupapes permet de libérer du gaz pour redescendre. Deux à quatre hippogriffes, attelés à la proue, tirent l'ensemble.

L'équipage comprend un capitaine coordonnant les manœuvres et quatre aéronautes, un cocher pour les hippogriffes et trois acrobates de coque, qui assurent en permanence la solidité de l'armature, vident les soupapes, rétendent les cordages, etc. Les aéronautes sont souvent des nains ou des gnomes des Montagnes Rouges.

L'équipe actuellement six gondoliers et une aéro-nef, en prêt exclusif de L'Arpenteur des Vents (même système, six ballons porteurs, taille d'une galère, cf. table 5-6 du Guide du Maître, chapitre 5).

Caractéristiques d'une aéronef :

Vitesse de vol : 30 m (idem hippogriffes qui la tirent)

CA : 10 (-4 taille, 14 naturel)

PV : coque 150pv, 1 grand ballon 60pv, petits ballons 30pv

Armement : 2 balistes (3d6/x3, crit., f. de portée : 36 m.)

Nouvelle compétence

Profession / Capitaine de aéronef (Sag, formation)

Cette compétence permet à un capitaine de diriger les manœuvres d'un aéronef. Chaque aéronaute expérimenté, présent à bord avec lui, abaisse également la DD de 1 point (jusqu'à un maximum de 4 points).

Décoller / atterrir sans heurt : DD 5

Diriger les manœuvres (en avant, monter, descendre, tourner, freiner) : DD 5

Faire accoster délicatement le vaisseau (à une autre gondole, à un sommet de montagne, etc.) : DD 10

Stabiliser le vaisseau pendant une perturbation (combat, vents violents, etc.) : DD 20

Circuler dans un passage difficile (canyon, tours d'une ville, etc.) : DD 24

Maintenir le cap à travers une tempête : DD 28

LE CERCLE DE L'ACROBAL

Les acrobates de coque sont un peu les artistes et les héros du quotidien dans le monde des aéromarins. C'est sur leur impulsion que s'est créé le quartier de Acrobal entourant Point Zéro. Au départ simples baraquements provisoires des équipages, les cellules sont devenues le point de rassemblement de toutes sortes d'artistes, équilibristes, aventuriers et vendeurs à la sauvette.

Ambiance du lieu

Ici, les larges rues d'Khâr sont encombrées d'une multitude de tentes formant un labyrinthe coloré grouillant d'activité. Des artères de circulation ont été dégagées pour permettre aux charrettes de marchandises d'aller et venir entre Point Zéro et le Cercle du Comptoir qui est plus excentré.

Si les PJ cherchent activement, leur renseignements DD -3 : ils pourront [illegible] demi-orques [illegible] nains dans les montagnes. Ces derniers sont prêts à revendre sous le manteau des parchemins de magie arcane ou divine. Pour chacun des deux types de magie [illegible] de niveau 2 et 1 de niveau 3 (à déterminer), prix de revente triplé : cf. tables 8-24 et 8-25 du *Guide du Maître*, chapitre 8). Aux PJ de marchander pour les obtenir au meilleur coût.

D'autres pilleurs de tombes, encore plus discrets. Renseignements DD 17 : recèlent 1d4 potions et 1d3 objets magiques (à déterminer), valeur maximum 500 po chacun, prix de revente triplé – cf. tables 8-18, 8-27, 8-28 et 8-29 du *Guide du Maître*, chapitre 8).

Tous ces produits portent les marques des familles naines aux [illegible] ils ont appartenu (Estimation DD -2).

Péripéties

[illegible] événements suivants peuvent se produire lors de n'importe quelle visite des PJ dans ce secteur.

- **" La Mhâoria monte au ciel "** : Tel est le nom des concours d'adresse organisés en permanence par les ac[illegible]. Il s'agit de traverser le plus vite possible un labyrinthe de cordages suspendu entre ciel et terre (en grimpant à des échelles, en se balançant, en sautant, etc.). Au-dessous, une fosse retient deux énormes tigres Taï-Taï. L'inscription est chère : 100 po. Mais quiconque traverse le labyrinthe en 30 secondes ou moins remporte dix fois sa mise : 1 000 po ! On peut se réinscrire autant de fois qu'on veut, mais on ne peut gagner qu'une seule fois. L'usage de la magie est interdit. Le passage du labyrinthe nécessite trois étapes demandant un jet d'Escalade DD 12, Équilibre DD 20 et Équilibre DD 28. Chaque étape dure un round (six secondes). Si le PJ échoue, mais si sa marge d'échec est inférieure à 5, il perd le round et doit réessayer le round suivant. Si elle est supérieure ou égale à 5, il tombe dans la fosse et doit se battre contre les Tigres Taï-Taï. Les acrobates de coque proposent parfois d'autres récompenses : profitez de cette épreuve pour fournir aux joueurs tout élément important dont ils auraient besoin (un renseignement, un service, un objet particulier, etc.).

- **Tigres Taï-Taï (2)** : pv 30, 28

Les Cadavreux : Et un Gnon ou un autre nain du clan tente [illegible] ssiner les PJ. Alors qu'une troupe de sa[illegible] banques [illegible] eille ombre de [illegible] hes enchaînée [illegible] il d'a[illegible] acheté et arraché le voi[illegible] paque qui masquait le [illegible] du monstre. L'ombre des roches [illegible] nfige aussitôt son regard [illegible] de la [illegible] npor[illegible] Acrobat[illegible] assassin libère l'ombre des [illegible] les et en profite lui-même pour tenter de tuer les PJ. Si les PJ [illegible] ennent à vaincre la créature, tout l'Acrobat[illegible] anise en leur [illegible] ête somptueuse et on leur offre la tête de la bête [illegible] ide 3 000 po.

Ombre des roches, vieux (1) : pv 60

LE CERCLE DU COMPTOIR

Les échoppes du cercle du Comptoir sont construites en dur, dis[illegible] re cuite des Khârians [illegible] indises y sont rester. [illegible] eur d'activité, marché aux vins, tanneries de peau de [illegible]

Ambiance du lieu

[illegible] activité consistant à recueillir la rosée capturée par les filets autour d'Ik[illegible]ar et se transforment en redoutables commerçantes [illegible] e d'eau est alors une bonne [illegible] es hectolitres de vin fabriqués pendant l'ann[illegible]

Le vin de Khayolt : bon marché (5 pc le verre), a un étrange goût [illegible] es ch[illegible] les amateurs. Char[illegible] des deux substances peut déclencher des [illegible] table.

Les PJ peuvent aussi se jeter dans ce quartier toutes sortes d'équipements et articles spéciaux de la table 7-9 du *Manuel du joueur* : cha[illegible] les animaux (3 plus beaux spe[illegible] 000 po chacun), l'hippogriffe [illegible] scarf[illegible] un véritable phé[illegible] qui consiste [illegible] e partie du [illegible] des [illegible] ts cachés chez les chamans douloureux, m[illegible] esthétique parfaitement inutile, les jeunes adorent.

[illegible] ÉFÉTS DU KHAYOLT

[illegible] bouteille possède des propriétés hallucinogènes. [illegible] de chance (cumulatif) de déclencher un effet ; chaque verre de liqueur 1[illegible] (cumulatif). Lancez 1d6

1) Effet kéol : le consommateur est plongé dans un état de béatitude complète. Dormi pendant 1d10 [illegible]

[illegible] Effet Kamess : le consommateur est victime d'accès de paranoïa qui le conduisent à des actions totalement inadaptées. (Désorienté pendant 1d4 minutes)

3) Effet Fanano : le consommateur est persuadé qu'un complot se trame contre lui et ne fait plus confiance à personne. (Secoué pendant 1d10 minutes)

4) Effet Kafeido : le consommateur est soudain plongé dans un monde de couleurs où les images s'entrechoquent à grande vitesse. (Aveugle pendant 1d10 minutes)

5) Effet Manaco : le consommateur est pris d'une crise de rire maniaque et incontrôlable. L'effet est identique au sort fou rire de Tasha, à ceci près que la durée est de 1d3 rounds et que le consommateur ne fait aucun jet de sauvegarde.

6) Effet Khrass-kaôl : cumule les effets 1 et 2 en alternance toutes les minutes (pendant 2d6 minutes).

Note : référez-vous au chapitre 3 du Guide du Maître pour gérer l'ivresse dans laquel les personnages se retrouvent.

Péripéties

Les événements suivants peuvent se produire lorsque n[illegible] ont n'a que [illegible] PJ dans ce secteur.

Les Intégristes de Petite Taille : ce groupe de nains fanatiques largement imbibés de vin de Khayolt déteste les pilleurs de tombes et les étrangers en général. Si les PJ ont acheté des objets [illegible] tés dans les montagnes et Cercle de l'Acrobat ou s'ils se mon[illegible] n peu trop envahissants, qu'ils parlent fort [illegible] ovan[illegible] la liqueur ou manquent de respect à une naïne voi[illegible] s déclenchent une bagarre générale. Ils s'enfuient dès que les deux tiers d'entre eux sont à terre. Leur mort ne gênera pas vraiment les habitants d'Ikhâr qui rejettent ces nains stupides et dangereux pour leur commerce.

Nains intégristes (20) : pv 5

Les Cadavreux : Et un Gnon et cinq autres nains du clan tentent encore d'assassiner les PJ, toujours sur la même tactique. Cette fois-ci, ils agissent en groupe et l'attaque a lieu de nuit. Dissimulés sur un toit, les nains jettent des flasques remplies de [illegible] boeuf sur les PJ avant d'ouvrir une caisse où étaient enfermés une quinzaine de Striges. Ces horreurs volantes plongent dans [illegible] attirées par l'odeur du meurtre. Les nains enchaînent [illegible] selon leur tactique de guérilla habituelle.

Striges (15) : pv 5 (x 5)

Cadavreux (5) : pv 28, 25, x2), 23, x2

LE CERCLE DU RÉPIT

C'est l'endroit le plus calme d'Ikhâr. Désert pen[illegible] dant la journée, on y croise beaucoup de [illegible] nains en soirée, revenant des mines de [illegible] soufre ou des exploitations souterraines.

[illegible]

fumé du soir. Les PJ pourront ici se reposer dans une auberge ambulante très rudimentaire (5 pa la nuit, ou bien chez l'habitant [illegible] mieux, mais 1 po la nuit !). Le summum [illegible] local est l'auberge de l'Hallucinose (5 po la nuit).

Le campement de Malathor

[illegible] nes [illegible] en a averti ses supérieurs [illegible] gieux qui ont envoyé enquêter en compagnie d'un [illegible]er et d'un scribe de l'Empire.

[illegible] est autre que son propre [illegible]s Valkin, un garçonnet d[illegible] qui veut devenir Chevalier du Jugement comme son père [illegible]

[illegible] re [illegible] En fait, il serait déjà parti loin de ce lieu dépravé si les [illegible]lles aéromarchands n'avaient pas insisté pour que son scri[illegible]

Lôno Kethos

[illegible]

De son côté, Malathor tentera de convertir les PJ au culte de Justicaar. Ce sera l'occasion de leur [illegible]

Valkin, fils de Malathor pv 5

LES CANTIQUES DE JUST CAAR

Saint Just caar, le Punisseur, le Forgeron des Absolutions, le Juge des Cours Célestes, ou Justicaar tout simplement, autant de noms qui désignent l'inflexible bras de la loi et des justes sentences.

[illegible] **Neutre. La plupart de ses prêtres sont d'alignement Loyal Bon ou Loyal Neutre. Son symbole est un cercle de fer surmontant la croix de la Foi.**

Par le Fer et la Foi [illegible] un cri de guerre qui résonne comme une sentence, une promesse de salut pour les croyants et de jugement dernier pour les impies. Un cri que les hordes humanoïdes ont appris à redouter, car les paladins de Justicaar montent souvent en première ligne pour bâtonner la civilisation contre les barbares et les démons. Ainsi, lorsque l'archimoff Gobrak l'entendit lors de la fameuse bataille de Val Dranon, on raconte qu'il vomila ses broues et tourna les talons avec ses hordes, sans autre forme de procès.

Pourtant, il n'en fut pas toujours ainsi.

Le culte, des origines

Jadis, le culte rural de Justicaar était patron [illegible] et sentencieux, [illegible] celui d'un quelconque dieu [illegible]eur. Mais il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de vaincre l'archiliche Azel Ekark, l'une des plus [illegible] puissances que la terre ait connues. Ce haut fait [illegible] le porta le culte de Justicaar au-devant de la scène, sur le plan primaire comme sur les sphères célestes. Le jugement d'Oblivion, raconté dans l'introduction de cette aventure, fut d'ailleurs confié à Justicaar peu après. Dès lors, le culte grandit.

[illegible] à nos jours

Mille ans plus tard, il est [illegible] la plus puissante église de l'Empire, présente dans toutes les cités. Son bras armé, le fameux ordre des Chevaliers du Jugement, incarne la stabilité, la jeunesse et la protection pour tous les humains, des vaillants quelque peu xénophobes, mais indispensables pour garantir l'avenir et la sécurité des populations. Dit autrement, ses prêtres dévoués [illegible] tout le mal et se convertissent aux démons et leur proposent une sainte conversion. Ses juristes prodiguent leurs conseils aux puissances du Bien, de manière [illegible] et [illegible] sans. Ses scribes sont les témoins assermentés des alliances et des contrats. Et on murmure que ses jeunes cardinaux trouvent toujours une oreille attentive chez les rois.

L'auberge de l'Hallucinose

[illegible] e composé [illegible] vu de l'extérieur de la juxtaposition [illegible] ux étages. Bien que dest nées à [illegible] s de ses parties les plus [illegible] méritent d'être [illegible] établissement s'ins[illegible] aire peu à peu. L'[illegible] r paraît vaste et [illegible]tume à la lo[illegible] [illegible]emen[illegible] [illegible]ramisée donne [illegible] impression de mal de [illegible] les étoffes recouvrent les p[illegible]is de bois et des [illegible] créent une ambiance hypnotique par leurs accords [illegible] [illegible]rcu[illegible]ent à profusion. Parto[illegible] [illegible] dissimu[illegible]ant leurs charmes sous des voiles ou des [illegible]

[illegible]tement dans cet établissement, lors de prix peuvent y goûter un moment de détente et de plaisir dont [illegible]ent confiné à la perfection.

[illegible]tic que sont adressées les rares Oubliés [illegible] et les PJ seront certainement [illegible]

[illegible] même lieu, tombera dans le [illegible]nt comment il a retrouvé [illegible]es mécaniques *in extremis* ! Et [illegible] *de nous en une fin[illegible] les limites de nos dernier[illegible] [illegible]ne allons [illegible] vous [illegible] m'entraîner dans cette hor[illegible] pour [illegible]ter nos retrouvailles, mes frères.*

[illegible] [illegible]obha[illegible]re érudit et bor[illegible] [illegible] [illegible]ca[illegible] [illegible]hala[illegible]ah du Mal[illegible] [illegible] Mon[illegible]nète de lutter co[illegible] tranqu[illegible]e et ne fait pas de vag[illegible] [illegible] [illegible]a rien qu'il puisse le faire[illegible] soins de l'histoire, assurez-vous que les PJ ne [illegible] à tout. Au pate[illegible]s ils on[illegible] des soupçons [illegible]ovaill[illegible]. Son alignement paraît [illegible] *Ait de sa religion. Kamusco est un membre des Dueur Gris, ce[illegible]*

[illegible] [illegible]s PJ pourront faire la con[illegible]

Oubliés qui n'ont pas connu la Tra[illegible] [illegible]khan Shandar, un petite-gens en urbanité [illegible] instamment enc[illegible] à des plaisanteries d'un goût douteux [illegible] aux PJ comment il se transperce la joue avec [illegible] [illegible]tser une goutte de sang [illegible] [illegible]sniegueries (parfois avec la complicité de certains PJ) [illegible]tes [illegible] de verre sur un siège scabi[illegible] [illegible]ber et Bertold, deux jeunes paysans un peu [illegible]s n'ont pas de père et leur mère a disparu une nuit ave[illegible]ram. Elle kidnappée par l'Ecor[illegible] et comptent bien saisir la fortune qui leur so[illegible] [illegible]reusement, ils ne savront pas [illegible] [illegible] permettra aux PJ de fraterniser d[illegible]

renforcées par cet étrange sentiment d'appartenir à une caste en marge [illegible]

Rhâvi Shandar Adepte niveau 3, pv 8

Péripéties

[illegible] événements suivants peuvent se pro[illegible]duire lors de n'importe quelle visite [illegible]s PJ dans ce secteu[illegible]

Gothber et Bertold disparaissent Les deux paysans partis [illegible] le matin visiter les vignes des hauts, ne sont pas revenus. S[illegible] les PJ font des recherches, ils retrouvent leu[illegible] au fond d'une [illegible] bien sû[illegible] recouvre des Cadavreux.

Les Cadavreux envahissent l'Hallucinose de nouveaux membres du clan débarquent et payent [illegible]nus sur l'ongl[illegible] d'exiger ce qu'il y a de mieux. Leurs derniers meurtres les ont rendus riches [illegible]. En quelques instants, l'établissement raffiné devient un bouge mal famé. Aux PJ médusés, ils diront avec aplomb qu'ils n'ont rien à voir avec leurs cousins (c'est faux) et qu'ils sont là pour s'amuser (c'est vrai). La situation peut facilement dégénérer, du simple duel d'honneur dans la cour à la véritable bagarre de sal[illegible]. Pour une fois, Ethin Grima n'a rien à voir avec cette situation.

Cadavreux (12) pv 25

LA SENTENCE DES VOIES

L'Arpenteur des Vents tient à ce que les Oubliés subissent la Sentence des Voies pour pouvoir les évaluer et tester leur motivation. Tout cela officiellement pour prendre les rênes de sa petite compagnie, mais en réalité pour qu'ils poursuivent la quête de Chiaroscuro.

Pendant les épreuves, l'impartiale Fan'Goriah utilise ses sortilèges pour détecter leurs alignements, éprouver leurs réactions, leur force, etc. Elle communique ensuite ses conclusions à l'Arpenteur.

Si des PJ refusent de passer les épreuves, ils seront dans l'impasse car Dône Kernos ne les recevra pas. Ils ne participeront proba[illegible]s au final de l'Acte 1, mais cela ne les empêchera pas [illegible] aventure ensuite.

[illegible] [illegible]s arrivée des PJ au petit matin, une délégation de [illegible]amans khânans menée par Fan'Goriah fait le tour de la ville et récupère tout le monde.

Les PJ, Manathor, son fils Valkin, Karousco et Rhâvi Shandar sont conduits dans un étrange chariot entièrement recouvert de cuir noir enluminé de motifs rituels. Une fois à l'intérieur, on ne perçoit ni lumière ni son venant de l'extérieur. Les Oubliés sont en effet conduits vers les champignonnières dont l'em[illegible]placement doit rester secret.

Au bout de quelques heures d'un voyage peu [illegible]commodé, le chariot s'arrête soudain. Les PJ et leurs compagnons sont à présent au [illegible] d'une vallée enclavée [illegible]

jaune soufre. Devant eux, des braseros ont été allumés et des chamans [illegible] psalmodient une envo[illegible] [illegible]xe. Sur leur gauche, trois hippogriffes [illegible]ufent et renâclent en battant sur leur [illegible] [illegible]olte un tunnel aux arches de [illegible] s'ouvre dans la m[illegible] [illegible] des elfes mycéliens.

La Voie du Khayolt

L'enfant est dispensé d'épreuve [illegible] Gorlah [illegible] *La première épreuve, la voie du Khayolt, est très simple. Vous devez absorber un morceau de Khayolt pur et ensuite [illegible] nous s'y[illegible]*

distribue alors de petits fragments longiques aux participants et s'assure qu'ils les avalent, tout en révélant les secrets du Khayolt.

Ce champignon vient d'ailleurs. Il a jadis été importé par Zone Kernos d'Oblivion. Ses propriétés multiples sont à la base de la richesse et [illegible] économie d'Ikhâr. Les cha[illegible] [illegible] aéromarchands sont les seuls à connaître les secrets de sa culture. Fan'Goriah détient les [illegible] d'importantes données techniques.

Enfermé dans de vastes poches de toile, sa fermenta[illegible] dégage un gaz qui permet de gonfler les ballons d[illegible] Il consti[illegible] alors la matière première des aéromarch[illegible] qui doivent renouveler leurs stocks chaque année. C'est [illegible] ment des bilon[illegible]

Le Khayolt pur n'a rien à voir avec le Khayolt distillé. Sa consommation régulière à l'état brut permet de percevoir le Chant des Vents, indispensable pour piloter les gondolières. Cependant, les effets secondaires sont plus violents, voire mortels.

Fan'Goriah ne délivre cette dernière information que lorsque le Khayolt agit de[illegible] sur les participants. Chacun subit alors automa[illegible]iquement un effet du Khayolt (cf. table p[illegible] [illegible] ingestion 3d6 pv, jet de Vigueur DD 5, jet de sauv[illegible]). Notez que le Khayolt pur, peu actif dans le sang des Oublies, aurait causé 8d6 pv à n'importe qui d'autre [illegible] se [illegible]trera impressionnée par la vitalité des participants et le choix clairvoyant de l'Arpenteur.

La Voie des Vents

Dès qu'ils ont recouvré leurs esprits, les participants perçoi[illegible] désormais le Chant des Vents, une exaltante communion a[illegible] [illegible]ntemen[illegible] éthérés des esprits aériens. Ils peuvent maintenant anticiper les courants, bourrasques, trous d'air, etc. (+8 à toutes les compétences en rapport pendant [illegible] 00 heures).

Fan'Goriah annonce qu'ils doivent chevaucher un hippogr[illegible] [illegible]fe dressé et exécuter quelques manœuvres.

Chevaucher l'hippogriffe se fait avec la compéten[illegible] [illegible]ce Équitation (ou Dextérité). Si l'aventurier ne maîtrise pas les montures volantes, il subit [illegible] un malus de -5, mais +8 avec le Khayolt (ce qu'il fait +3). Chacun doit, successivement, guider sa monture avec les genoux (DD 5), simuler une attaque (DD 10), voler au-dessous d'une arche de pierre (DD [illegible] 5), puis se percher sur un pic (DD [illegible] 5). En cas d'échec, la monture se cabre. Si le personnage ne parvient pas à l'arrêter, en selle (DD 5), il tombe et encaisse 4d6 pv (jet de Réflexes, DD [illegible] 5, jet de sauvegar[illegible] de [illegible] 2). Les PJ ne sont pas obligés de réussir l'épreuve, mais ceux qui la refusent sont ramenés à Ikh[illegible]

La Voie des Ombres

Les participants doivent maintenant s'aventurer dans le tunnel conduisant au labyrinthe des champignonnières. Leur objectif est de ramener dix souches de Khayolt. Mais Fan'Goriah les préviennent [illegible] [illegible]onnières abritent aussi quelques Darkmantles [illegible] Il y a lieu seul ou en groupe. Karousco et Rhâvi Shândar [illegible] [illegible]ement. Les PJ peuvent former des équipes avec ou [illegible] [illegible]hor. Dès qu'une personne a trouvé une souche de Khayolt, elle doit la ramener à Fan'Goriah, puis repartir si le [illegible]

Les champignonnières forment un labyrinthe [illegible] [illegible]né faiblement par des fongus phosphorescents. Les axes princi[illegible] [illegible] de [illegible] [illegible]té sauf lors des combats. Afin de simuler la recherche, tirez d20 t[illegible]

8-19 Décou[illegible]

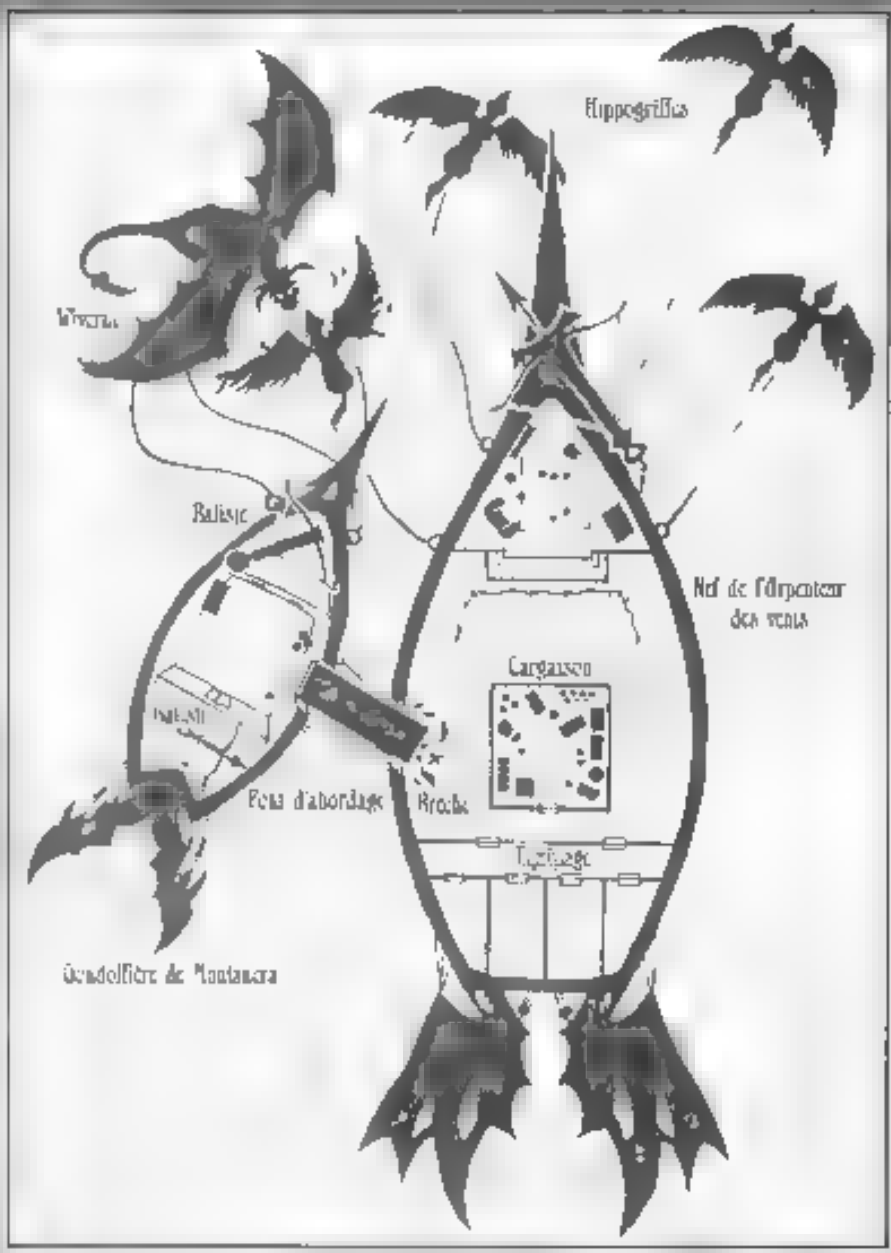
Darkmantle : pv 6
Cloaker : pv 45

Lorsque les participants ont satisfait aux trois [illegible] Fan'Goriah s'installe au calme dans le chariot et lance de nouveaux sorts pour communiquer avec Zone Kernos. Les PJ ont alors quelques heures devant eux pour récupérer et se soigner.

Lorsque Fan'Goriah ressort enfin, les lueurs du couchant plongent derrière l'horizon. Dans la lumière des braseros, elle d[illegible] [illegible] L'Arpenteur des Vents arrive.

LA MORT DE L'ARPENTEUR DES VENTS

L'obscurité approchant, le froid se fait plus mordant encore. Les braseros brillent d'une lueur mystique, tandis que deux chamans sont secoués des convulsions de la transe. D'un regard, Fan'Go[illegible] indique un chemin jalonné de torches qui semble se diriger vers l'extrémité d'une falaise à quelques centaines de mètres.



Au centre de la pièce se dresse une silhouette familière un vieux chevalier elfe au regard d'ambre appuyé sur une épée taillée dans un fragment de nuit donne à ses marins l'ordre de larguer les amarres et de mettre le cap vers les hauts cieux puis il prend la parole d'une voix solennelle coupant court à toute question

Soyez les bienvenus, chers Rêveurs chers frères et sœurs, car c'est ici que s'achève votre quête. Oui je vous hèle fraternellement car vous devez le savoir dans votre cœur nous ne formons qu'un seul peuple un peuple que l'on appelle les Oublies un peuple de persécutés ! Car combien d'entre vous ont peur de s'endormir le soir peur de rêver ? Combien ont perdu un parent un enfant mystérieusement disparu pendant son sommeil ? Même ceux qui ont survécu à ce tour ne vers les Pli trembleront encore au souvenir de ce funeste voyage dans la Cité de la Nuit " Il clame en pointant son épée vers les fresques murales

Oui frères et sœurs EUX nous exterminent pour notre peuple d'Oublies de la carte. Là-bas, comme ici nos frères souffrent et meurent, dans cette guerre qu'ELLE a déclenchée. Mais ce fin est proche Oblivion le pays des Ombres VOTRE pays est sur le point d'être libéré

Il s'appuie sur son épée soudain vieux et fatigué " *Car je ne vous ai pas fait venir seulement pour hériter de mon modeste compagnie. Non elle n'est qu'un moyen d'accomplir une grande quête je mourrai de rechercher aux quatre coins du monde la plus puissante des reliques divines Charoscuro la Clef des Songes la Clef de la libération d'Oblivion* " À cet instant le père Karousco se redresse les yeux brillants " *Vous devez m'aider* pour suit le vieil elfe *revenir avec moi dans Oblivion. J'ai enfin découvert le moyen de localiser la Clef des Songes. Nous devrons d'abord retrouver la Marine et elle nous conduira droit jusqu'à elle*

Soudain alors que les Pli parviennent au bord du plateau rocheux gigantesque gondolière remonte lentement illuminée par les faisceaux de son éclairage interne sont *lumière* *Kernelles* et sou levée par trois énormes ballons l'aéro-net de Cône Xerhos !

Tandis que Fan Gonah et les chamans restent à terre les Pli et leurs compagnons grimpent le long des échelles de corde que l'équipage leur a lancées Contrairement aux autres gondolières la coque de celle-ci est entièrement fermée L'intérieur n'est qu'une vaste pièce en bois précieux un somptueux appartement regorgeant d'œuvres d'art Un jet de Détection (DD 8) révèle que toutes sont en rapport avec le mythe des rêves Un second jet (DD 14) permet de remarquer la présence de nombreux symboles triangulaires à la forme de la clef Charoscuro La totalité des murs est recouverte d'une unique fresque de toile représentant la cité d'Oblivion que les Pli ont vue en rêve

À cet instant précis, les chairs du père Karousco explosent ! Des lambeaux broyés du cadavre s'extirpe une créature de cauchemar tandis qu'une odeur de pourriture vient saturer la pièce Il se dresse sur ses pattes, raidissant son corps de squelette humanoïde et déployant sa queue de scorpion au dard mortel un diable osyluth !

Le Rôdeur vient d'achever sa transformation Cette vision agit comme un sort de terreur sur tous les spectateurs et confère automatiquement un round de surprise au

bord font ce qu'ils

quête d'a

emos R. S

itue l'attirage d'h

les que soient les

e aux Pl

Trouver la Dame d'Ombre et sauver-vous !

nesque avec sauvetage en extrême

Baron Blême

vous aurez alors la possibilité de

changerez nous ne les utiliserons plus

Ravageur diable osyluth

Wyverne

EPILOGUE DE L'ACTE I

est passé et Fan Gotah a p

ermine de destruction ont été totale

on (voir gemme p. 52

quelques armes de maître encore utilisables. Fouille DD 22 et un coffret miraculeusement intact. Détection DD 18. Il contient 80 [illegible] de 100 po, 1 500 po, 900 pp, un *anneau de feuille morte*, un *bracelet de guérison des blessures moyennes* (37 charges), un chapeau [illegible] *assassinat* et une magnifique *ceinture de force de géant +4*.

[illegible] la mystérieuse [illegible] monde [illegible] le métal ayant servi à fabriquer la Clef des Songes. L'empereur des Vents ne le savait cependant pas. [illegible] avait [illegible] enfin, après des années de recherche, qu'un objet appelé le Matrice possédait une [illegible]nité unique avec Chiaroscuro et [illegible] ait probablement encore dans Oblivion. [illegible] en [illegible] est persuadé que cette affinité pouvait le conduire directement jusqu'aux deux fragments restants. Ce moyen rapide était malgré [illegible] fragments sont protégés de toute sorte de détection par la volonté des dieux et essentiel pour le [illegible] elfe qui n'avait plus [illegible] le parcourait le monde pendant des décennies. [illegible] ment sur la Matrice, rien d'utile sur Oblivion ne peut [illegible] ve dans les décombres. Seuls des sorts très puissants [illegible] informations ci-dessus à l'esprit mort de l'Arpenteur, [illegible] il n'est pas nécessaire de les connaître. [illegible] poursuivre l'aventure.

[illegible] des Illhârians, la mort de l'Arpenteur est perçue comme [illegible] irréparable. Les nains dressent un [illegible] mesquin bûcher [illegible] en son honneur et instaurent une journée de deuil pour [illegible] signes. Mais Han Gorbah refuse de laisser [illegible] des vaisseaux du vent. [illegible] poursuivre le commerce de Lône Kernos et propose à [illegible] Pl [illegible] avec ses associés (puisqu'elle est seule et [illegible] simplement indispensables, plus question de [illegible] simple employée. Si un ou plusieurs Pl acceptent, ils ratifient aussitôt les accords sous la plume officielle du scribe [illegible] té par l'Empire. Voilà les Pl copropriétaires de la Compagnie.

Malathor lui ne signe aucun contrat. A la place, il repart à bride abattue vers les contrées civilisées pour faire [illegible] gieux. Le scribe et son fils l'accompagnent, ainsi que Rhâvi Shândar qui s'est lié d'amitié [illegible]

Les Pl pourraient se croire libres de faire ce qu'ils veulent, mais il n'en est rien. [illegible] le part leur [illegible] [illegible] mettre de l'ordre après la panique qui a secoué la compagnie, et d'autre part, un nouveau personnage va entrer en scène. Nocturno, la Dame d'Ombre, [illegible] redoutable épée noire de Lône Kernos.

Le Pl qui aura choisi de la porter hérite d'une relique appelée à devenir très puissante (cf. caractéristiques p. 53). N'en dévoilez rien pour l'instant. Dès que Nocturno est seule avec son porteur, elle apparaît sous sa vraie forme de Dame d'Ombre. Sa silhouette ténébreuse pleure alors sans bruit la mort de son ancien Amant, puis se redresse et s'enroule autour du Pl comme une fumée noire. Elle s'empare de son esprit, le fait exécuter des moulinets en hurlant, les yeux exorbités, puis le soulève dans les airs alors qu'ils crépitent ensemble d'éclairs noirs. Le Pl connaît alors un plaisir indicible, teinté de douleur et de mélancolie, puis ils retombent ensemble à terre. Le Pl vient de connaître sa première Extase. Il est désormais le nouvel Amant de cette Dame d'Ombre et peut accéder à ses premiers pouvoirs.

Nocturno lui révèle aussitôt, par empathie, que les Pl feraient bien de s'endormir ensemble la nuit prochaine, car un événement extraordinaire ne manquera de se produire. Le second Acte d'Oblivion peut désormais commencer.

ACTE II : AINSI NAISSENT LES CHIMÈRES

[illegible] LA CITÉ [illegible]

[illegible] vont être littéralement transportés dans cette [illegible] intermédiaire d'un pr[illegible] ils auront ainsi le privilège de rencontrer [illegible] le formidable Reghulus, Maître des Mécaniques Étranges et la [illegible] insemillia au cœur de l'envoûtante Cathédrale de [illegible] [illegible] uns des mystères qui émaillent l'aventure des Pl depuis [illegible] mmencement et surtout de reprendre la qu[illegible] la Clef des Songes.

Mais l'Écorcheuse ne manquera pas de compliquer les choses en entraînant les Pl dans une nouvelle machination. En effet, constatant que ces derniers semblent être d'une trempe peu ordinaire, elle décide de les manipuler afin qu'ils découvrent d'abord la Matrice, puis un nouveau fragment de Chiaroscuro [illegible] leur ravir au dernier moment. A cet effet, elle s'arrange [illegible] son agent double, un facétieux et perfide méphite, gagne leur confiance lors d'une attaque-leurre de la Cathédrale de Cuivre. Ainsi, elle sera constamment informée de la progression des Pl dans leur quête, suivant d'un œil attentif leurs aventures dans les eaux étranges du Lac de Morte-Pensée où ils connaîtront l'ivresse d'une plongée dans les essences primordiales d'une déesse. Enfin, l'Écorcheuse [illegible] désespérés des Pl

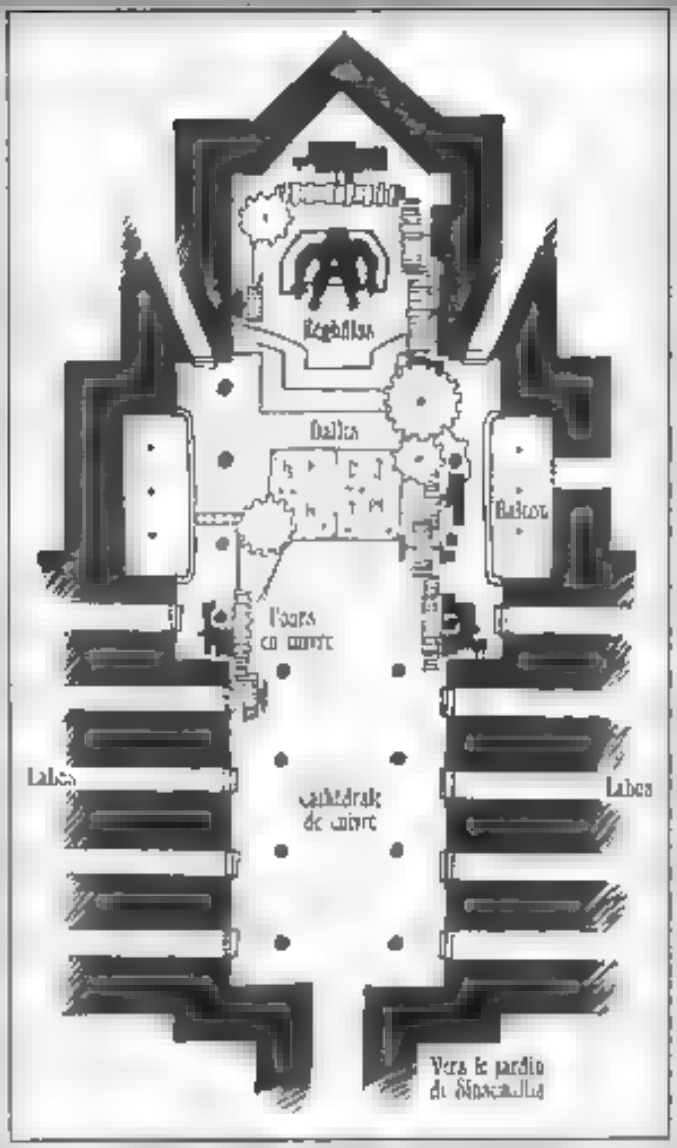
pour survivre aux surprenants aléas du Sentier des Airs et de la Galerie des Supplicités où, après avoir terrassé son [illegible] atrice. Une fois en sa possession [illegible] r alors à même de retourner dans le [illegible] ur y chercher un fragment [illegible] e Cataclysme.

MAUSOLEUM IGNÉ

[illegible] le ne anot [illegible] te des parfums odorants, des fragrances de vanille et de caramel chaud. Des fées voletent joyeusement au-dessus d'une batan[illegible] coire, leurs rires tintant comme des clochettes cristallines. [illegible] soleil est doux et une nettoyable impression de bien-être envah t les PJ. Ils se sentent [illegible] vant équipement comb [illegible] et ne portent plus aucune bl[illegible] sure (elles ont tou[illegible] Soudain, le piétinement de lourdes pattes éb[illegible] beux, tandis que monte une odeur âcre de sueu[illegible] male. Une ombre recouvre les PJ : c'est un notoyable tigre [illegible] tents de sabre, dont la silhouette ramassée et nons[illegible] tueuse dépasse la taille d'un éléphant. Sa robe couleur de nuit est parsemée d'éclats de g[illegible] griffes sont fai[illegible] nant pur rehaussant l'éclat étincel[illegible] regard vrillé sur les [illegible] ton pintement grondé dans [illegible] t poitrai[illegible]

Du calme, Spark. Tu vois bien que ce sont des amis [illegible] Assise en tailleur sur le dos de la bête [illegible] ienne fille [illegible] ne d'années tonse mais [illegible] ieusement les PJ [illegible] ains, une épée de bois posée su les genoux. Soudain, elle se redresse et saute vaillamment [illegible] aux pieds des personnages, avant de se m[illegible] a exécuter quelques mou[illegible] nets avec son epee. *Yaaa! Yaaa!* " Puis elle s'arrête devant un PJ " gent[illegible] s'y en a un, elle détecte l'alignema[illegible] nosit dans l'ordre suivant : LB > NB > CB) ou fait face à [illegible] en semble des PJ [illegible] y en a [illegible]

La petite fille dégage une étonnante aura de puissance. *Bonjour, le sub Sinsemilia! Vous êtes venus du vrai Monde pour me sauver? Vous avez être de vaillants chevaliers. Yaaa! Yaaa!* " Elle coupe [illegible] ses m[illegible] nets, entamant une danse gracieuse autour des PJ. Impossible de ne pas être séduit par sa beauté et son innocence. Faites un jet de volonté DD 20, à chaque PJ d'alignement Bon, Loyal, Neutre ou Chaotique, ceux qui échouent tombent aussitôt amoureux de Sinsemilia. Pour eux, cette petite demoiselle est révélée sous sa forme véritable : incarnation vivante des rêves de pureté et d'innocence. Ils savent désormais qu'ils seront prêts à tout pour la protéger car elle représente [illegible] cette de bonté présente au cœur de chaque créa[illegible] vivante. Les PJ d'autres alignements ne t rem[illegible] pas de jet de sauvega[illegible] clairement sa puissance respectable de l'en[illegible]



" *Yaaa! [illegible]* Alors, il [illegible] *ne pas répondre, puis fini de me regarder avec ces yeux* [illegible] une oberlie [illegible] ant autour de ses mèches [illegible] es sourcils, comme si elle venait de se [illegible] d'important. " *Mais ce n'est pas le moment de* [illegible] *nous sauver, moi Sinsemilia, et puis tout* [illegible] *moi!* " Elle s'éloigne en ébauchant un pas de [illegible] *Grand-Père Rouleau va se fâcher si je ne vous amène pas vers de suite. Ce n'est pas mon grand-père en vrai, bien sûr, mais il empêche que s'il se fâche* " Elle s'éloigne [illegible] d'autre choix que de la suivre jusqu'aux limites du jardin, où deux gnomes attendent fixement devant ce qui semble être une fausse donnant sur la mer. " *Salut Spitz, salut Spatz* " dit Sinsemilia. De près, les deux " jouets " s'avèrent en fait des créatures [illegible] e extraordinaire, articulés par d'innombrables rouages et pistons, parcourus de flux électriques semblables à des veines bleutées. Les PJ ne manqueront pas de reconnaître les gnomes mécaniques qui les ont déjà sauvés auparavant. " *N'ayez pas peur* ", dit Sinsemilia, " *ce sont des Mékanoms et ils sont à* [illegible] S'adressant aux [illegible] " *Ouvrez la porte secrète, mes*

[illegible] ôt les deux Mékhanôms s'articulent dans un étonnant [illegible] tons, pour ouvrir une port[illegible] en trompe-l'œil. Vu d'ici, le soleil [illegible] voute de lumière magique flottant sous un [illegible] sont de petits élémentaires de [illegible] dans le couloir [illegible] dont [illegible] ont au cœur de Mausolée[illegible] gné la Cathédrale de [illegible] ais de deux des quatre Incarnins d'Oblivion [illegible] chitecture de dentelle métallique l'endroit évoque un [illegible] transesque [illegible] d'avant transportant les œuvres démentes d'un dieu sculpteur qui aurait enchevêtré des tonnes de poutrelles et de passe[illegible] en un labyrinthe gigantesque et aérien. Des milliers d'horloges et de mécanismes recouvrent les parois oxydées, le long de sinueuses cour[illegible] [illegible] oreux Mékhanôms et des esprits élémentaires (des méphites) traversent les corridors, les bras chargés de plans ou d'instruments de mesure, entrant ou sortant par des portes [illegible] ées [illegible] mblent donner sur [illegible] les laboratoires.

Bien[illegible]ôt, le couloir central s'élar[illegible] [illegible] les PJ au cœur de M[illegible] [illegible] e. Une cathédrale immense où tournent des [illegible] en cuivre mues par la vapeur et des mécanismes incrustés [illegible] sous les voûtes complexes d'une extraordinaire ve[illegible] [illegible] haute symétrie se [illegible] oignant 50 mètres plus haut [illegible] d'vers la nef ce qui [illegible] emble d'abord n'être qu'une [illegible] d'acier et de cuivre s'avère en fait un énorme trône étrangement surmonté par le buste d'une curieuse créature. De près, la créature ressemble à la partie supérieure de quelque golem mythique animée par une foule [illegible] tude de mécanismes subti[illegible]s. Ses traits son[illegible] sévères comme la justice et ses doigts manipulent sans cesse les nombreux leviers qui hérissent les accoudoirs du trône. Autour de lui s'affaire une cour de Mékhanôms, déployant [illegible] le complexes ou présentant de nouvelles inventions meurtrières. Tandis qu'un ba[illegible] let incessant de méphites va et vient dans les airs, chargés de messages, les PJ [illegible] nent de rencontrer Réghûrus, incarnin de la [illegible] et Grand Architecte des Mécaniques Elrar[illegible]s.

Réghûrus projette une aura de puissance si forte, qu'elle en est presque palpable. Assurément, il s'agit là d'une créature – o[illegible] [illegible] ion d'e[illegible] une voix grave : *" Sinsé, ma petite Sinsé, tu me les amènes enfin ! Leur Transmutation m'a épuisé, alors que les attaques de l'Écorcheuse redoublent, en ce moment même, contre nous. Crois-tu vraiment que ces Oubliés puissent nous aider ? Et où est mon fidèle Arpenteur des Vents ? Je l'ai repéré et appelé grâce à sa Danse d'Ombre. Ne devrait-il pas être ici ? Qui [illegible] [illegible] la quête de Cheurosaurus ?*

[illegible] [illegible] brayer, en expliquant la mort de Lône Kernos [illegible] qu'ils vont être un peu perdus. Pourquoi les appelle-t-on les " Oubliés " ? Qui sont ces forces qui se prénomment Sinsemuna et Reghûrus ? Et cette Écorcheuse qu'ils semblent redouter ? À vous de développer le background d'Oblivion en vous concentrant sur l'essentiel, sans noyer les PJ dans les détails.

EXPLICATIONS ET IMPLICATIONS

Il est fort probable que vos joueurs vous abreuvent de questions à ce stade de l'aventure et vous ne pourrez échapper à quelques [illegible] ments qui vont tout permettre [illegible] de mieux appréhen[illegible]

equel ils évoluent. Néanmoins, soyez attentif à ne pas révéler tous les tenants et aboutissants du scénario, ce qui risquerait de détériorer certains rebondissements ultérieurs.

Ainsi, nous vous conseillons de [illegible] leurs interrogations qu'en utilisant les éléments développés dans les paragraphes *La découverte des Oubliés* et *Le Seigneur des Ascensions et l'Écorcheuse* du chapitre [illegible] *La Lassitude d'Oblivion*. En effet, ils ne peuvent apprendre que ce que Réghûlus et Sinsemilla savent eux-mêmes ou, à la rigueur, [illegible] quelques-unes de leurs hypothèses. N'oubliez pas que le motif principal de la présence des PJ dans Oblivion est la quête de Chiaroscuro, la Clef des Songes, unique moyen selon les incarnats d'ouvrir les portes de leur exil.

[illegible] Oblivion, [illegible] devront se contenter des explications suivantes :

Oblivion ? Oblivion est un pays rempli de chimères, au-delà de la réalité. Certaines gens du vrai Monde comme vous pensent qu'il s'agit d'une sorte d'univers des rêves. D'autres, plus souvent, nous identifient au pays des cauchemars. Nous n'avons pas de certitude, mais je peux vous assurer que nous sommes tout à fait réels ! Et si vous mourez ici, vous ne rentrerez jamais dans votre monde. Jamais. Mais pour nous, Oblivion est avant tout une prison. Aucun Oblivien, ni aucune personne du vrai Monde, ne peut plus entrer ni sortir depuis des siècles. Vous êtes un cas particulier, qui nous a demandé une formidable énergie. Et vous êtes notre unique espoir de libération.

De même, Réghûlus et Sinsemilla leur expliqueront les enjeux et les rouages de la guerre qui fait rage dans leur monde, mais ne pourront donner aucune précision sur [illegible] les Incarnats ? *Nous sommes les plus anciennes et les plus puissantes créatures de cet univers, mais [illegible] il n'existe rien dans nos mémoires, ni dans aucun ouvrage de [illegible] science, aucune référence aux origines réelles d'Oblivion ou à notre création.*

Le Ravageur demeurera aussi mystérieux : *Nous supposons que c'est l'agent dont l'Écorcheuse se sert pour accomplir ses sales besognes dans le Vrai Monde, une monstrueuse issue des nombreuses expériences contre nature qu'elle développe dans sa citadelle d'Alba Serinium.*

Enfin, les Incarnats préciseront le rôle de l'Arpenteur des Vents et ce qu'ils attendent des PJ : *Léne Karnos était le plus noble et le plus loyal représentant des Oubliés. Il nous avait [illegible] vous notre cavalier, [illegible] retrouver d'autres Oubliés. Et surtout, il recherchait Chiaroscuro depuis des années. L'Arpenteur vit revenir avec un groupe de gens courageux sélectionnés pour l'assister. Il n'est plus parmi nous, mais vous, vous êtes prêts à reprendre sa quête. Nous savons qu'il a trouvé un indice important. Il s'apprêtait à nous le révéler.*

A ce stade, les PJ devraient se souvenir des mots : *Nous devons d'abord retrouver la Mémoire.* Si ce n'est pas le cas, Nocturno, la Dame d'Ombre, se charge de les leur rappeler. Malheureusement, Réghûlus et Sinsemilla n'ont pas la moindre idée de ce que cela signifie. Selon Nocturno, l'Arpenteur pensait qu'il s'agissait d'un objet d'Oblivion. Ni la science, ni la magie, ni les grimoires n'en apprendront plus : presque toutes les références relatives à Chiaroscuro ont été effacées par la volonté des dieux. Les PJ vont devoir trouver un autre moyen d'en savoir plus et mener l'enquête dans Oblivion. L'heure de reprendre la quête de Chiaroscuro vient de sonner.

Et si... les PJ se montrent réticents à entreprendre la quête de Chiaroscuro ?

Un certain nombre d'éléments devraient les convaincre. Sinsemilla, vous l'avez compris, est un être irresistible. Ceux qui tombent amoureux d'elle ne manqueront pas d'accepter la quête et de vouloir entraîner les autres.

Réghûlus n'a rien contre un contrat d'engagement, signé en bonne et due forme. Il propose un paiement somptueux en gemmes d'Oblivion (10 000 à 50 000 po pour le groupe, à négocier). Les potions extraordinaires (équivalents d'objets merveilleux mineurs, au choix du meneur de jeu, cf. table 8-29 du *Guide du Maître*, chapitre 8) et un de ses colliers de protection par PJ (cf. p. 521) ce qui les empêchera à l'avenir d'être victimes des Transmigrations de l'Écorcheuse.

- Si les PJ se montrent réticents ou vénaux, Réghûlus rappelle très utilement qu'il est le seul à pouvoir les renvoyer chez eux.

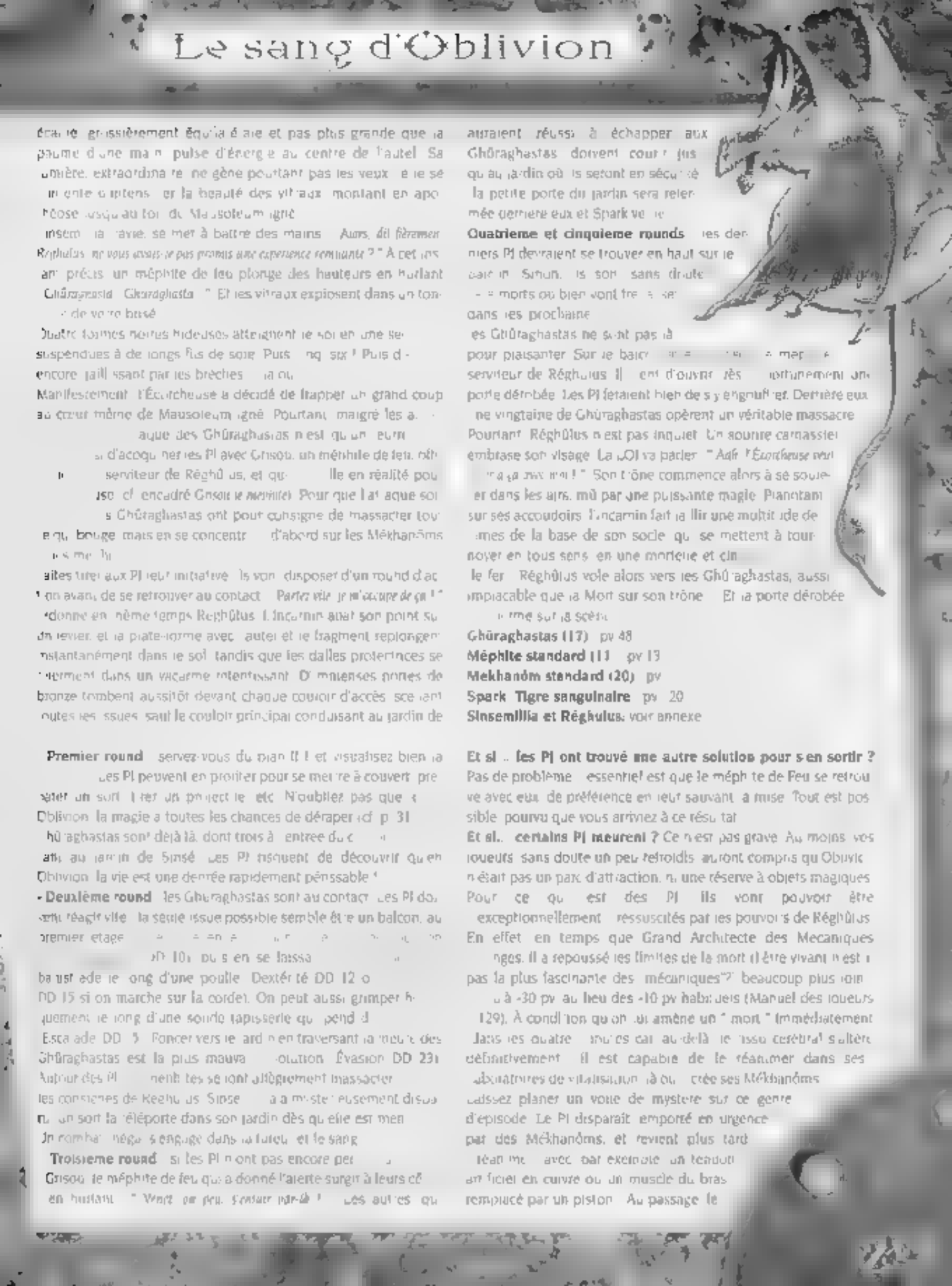
Quant à l'épée Nocturno, elle saura se montrer convaincante avec son Amant. En particulier, la promesse de nouvelles extases ne devrait pas le laisser insensible.

Pour finir, l'exploration d'Oblivion promet richesses et merveilles, mais aussi deux fois plus de dangers. Disposer dès le départ d'alliés puissants ne peut pas être une mauvaise chose.

GHÛRAGHASTA !

Après avoir longuement discuté avec les PJ, les deux Incarnats souhaitent leur donner l'occasion de contempler un fragment de Chiaroscuro. En effet, au cours des derniers siècles, deux des quatre fragments de la Clef ont déjà été retrouvés. Le premier a malheureusement été récupéré par l'Écorcheuse. Nul doute que sa puissance lui a servi à concevoir l'abominable Ravageur. Mais le second [illegible] des Vents et il est détenu par R[illegible]. C'est grâce à lui que la Transmigration a pu être mise au point. Tout en parlant, Réghûlus actionne de son formidable p[illegible] les énormes leviers d'acier placés sur les accoudoirs. *Attention, mes champs, l'expérience est remuante.* Deux monstrueuses dalles d'adamantine ciselée de runes d'or s'ouvrent [illegible] dans le sol au milieu de la salle, dans un grondement de fin du monde. Tandis que la poussière se dissipe, une plate-forme remonte lentement des entrailles obscures du palais, grâce à une grande roue actionnée par les Mekhanoïms.

Au centre de la plate-forme, un autel d'albâtre. Sur l'autel, un éclat de lumière rapidement aveuglant. Les méphites s'éba[illegible] tous sens, volletant à travers la salle. *Le Fragment, c'est [illegible] fragment. Regardez ! Chiaroscuro, la Clef des Chimères.* Les PJ tombent à genoux, submergés par une vague de puissance sans précédent. Il n'y a aucun jet de sauvegarde contre cet [illegible] un étrange triangle de cuivre ressemblant à une



dra le grossièrement équilibré et pas plus grande que la paume d'une main pulse d'énergie au centre de l'autel. Sa lumière extraordinaire ne gêne pourtant pas les yeux et le se intensite et intensifie la beauté des vitraux montant en apothéose jusqu'au toit du Mausolée magnifié. Insensiblement la travée se met à battre des mains. *Alors, dit fièrement Réghûlus, ne vous avais-je pas promis une expérience remuante ?* À cet instant précis un méphite de feu plonge des hauteurs en hurlant *Ghûraghastas! Ghûraghastas!* Et les vitraux explosent dans un tonnerre de verre brisé.

Quatre formes noires hideuses atterrissent le sol en une seule suspendues à de longs fils de soie. Puis six. Puis d'encore jaillissant par les brèches. Ils ou... Manifestement l'Écorcheuse a décidé de frapper un grand coup au cœur même de Mausoleum magnifié. Pourtant, malgré les a... aque des Ghûraghastas n'est qu'un leurre... si d'acquérir les PJ avec Grisou, un méphite de feu, obéissant serviteur de Réghûlus, et qu'... lle en réalité pou... cf encadré Grisou le méphite). Pour que l'attaque soit... s Ghûraghastas ont pour consigne de massacrer tout... e qui bouge, mais en se concentrant d'abord sur les Mékhanôms... s me...

aites tirer aux PJ leur initiative. Ils vont disposer d'un round d'action avant de se retrouver au contact. *Partez vite, je m'occupe de ça !* donne en même temps Réghûlus. L'incarnin avait son point sur... levier, et la plate-forme avec l'autel et le fragment replongent instantanément dans le sol, tandis que les dalles protectrices se... hermétiquement dans un vacarme retentissant. D'immenses portes de bronze tombent aussitôt devant chaque couloir d'accès, scellant toutes les issues, sauf le couloir principal conduisant au jardin de...

Premier round : servez-vous du plan II-1 et visualisez bien la... Les PJ peuvent en profiter pour se mettre à couvert, prendre... un sort, lancer un projectile, etc. N'oubliez pas que... Oblivion, la magie a toutes les chances de déraper (cf. p. 31)... hûraghastas sont déjà là, dont trois à l'entrée du c... au jardin de Sinsé. Les PJ risquent de découvrir qu'en Oblivion la vie est une denrée rapidement périssable !

Deuxième round : les Ghûraghastas sont au contact. Les PJ doivent réagir vite : la seule issue possible semble être un balcon, au premier étage... DD 10), puis s'en se laissa... ba ust ade le long d'une poulie. Dextérité DD 12 o... DD 15 si on marche sur la corde). On peut aussi grimper hasardeusement le long d'une sombre tapisserie qui pend d... Escalade DD 5. Foncer vers le jardin en traversant la meute des Ghûraghastas est la plus mauvaise solution. Évasion DD 23). Autour des PJ... nent les se ont allègrement massacrer les consciences de Réghûlus. Sinsé... a mystérieusement disparu... on sort la téléporte dans son jardin dès qu'elle est mer... Un combat négligé s'engage dans la tuerie et le sang...

Troisième round : si les PJ n'ont pas encore per... Grisou, le méphite de feu qui a donné l'alerte surgit à leurs côtés en hurlant : *" Vent... ou feu, s'enfuir par-là !* Les autres qui auraient réussi à échapper aux Ghûraghastas doivent courir jusqu'au jardin où ils seront en sécurité. La petite porte du jardin sera refermée derrière eux et Spark verra...

Quatrième et cinquième rounds : les derniers PJ devraient se trouver en haut sur le balcon. Sinon... ils sont sans doute... s morts ou bien vont tre... s se... dans les prochaines...

Les Ghûraghastas ne sont pas là... pour plaisanter. Sur le balcon... mep... serviteur de Réghûlus. Il... ent d'ouvrir très... ortunement une porte dérobée. Les PJ feraient bien de s'y engouffrer. Derrière eux... ne vingtaine de Ghûraghastas opèrent un véritable massacre. Pourtant, Réghûlus n'est pas inquiet. Un sourire carnassier embrase son visage. *La JOI va parler : " Adif, l'Écorcheuse veut... ra pas... !* Son trône commence alors à se soulever dans les airs, mû par une puissante magie. Pianotant sur ses accoudoirs, l'incarnin fait jaillir une multitude de... mes de la base de son socle qui se mettent à tourner... noyer en tous sens, en une mortelle et cin... le fer. Réghûlus vole alors vers les Ghûraghastas, aussi implacable que la Mort sur son trône. Et la porte dérobée... rme sur la scène.

Ghûraghastas (17) : pv 48
Méphite standard (11) : pv 13
Mekhanôm standard (20) : pv...
Spark, Tigre sanguinaire : pv 20
Sinsemilia et Réghûlus : voir annexe

Et si... les PJ ont trouvé une autre solution pour s'en sortir ? Pas de problème : l'essentiel est que le méphite de Feu se retrouve avec eux, de préférence en leur sauvant la mise. Tout est possible, pourvu que vous arriviez à ce résultat.

Et si... certains PJ meurent ? Ce n'est pas grave. Au moins, vos joueurs, sans doute un peu refroidis, auront compris qu'Oblivion n'était pas un parc d'attraction, ni une réserve à objets magiques. Pour ceux qui... est des PJ, ils vont pouvoir être exceptionnellement ressuscités par les pouvoirs de Réghûlus. En effet, en temps que Grand Architecte des Mécaniques... nges, il a repoussé les limites de la mort (l'être vivant n'est... pas la plus fascinante des "mécaniques"?) beaucoup plus loin... à -30 pv au lieu des -10 pv habituels (Manuel des joueurs... 129). À condition qu'on lui amène un " mort " immédiatement. Jusqu'à quatre... mortes car au-delà le tissu cérébral s'altère définitivement... il est capable de le réanimer dans ses laboratoires de vivisection, à moins... crée ses Mékhanôms... Laissez planer un voile de mystère sur ce genre d'épisode. Le PJ disparaît, emporté en urgence par des Mékhanôms, et revient plus tard... réanimé... avec par exemple un tendon artificiel en cuivre ou un muscle du bras remplacé par un piston. Au passage, le...

PJ perd 1 point de [illegible] ation définitif mais ne perd pas de niv

GRISOU LE MEPHITE

Description

Son nom complet est Grisala-mao [illegible] der Pyrotisch [illegible] Jer Brigatiero mais, au vu de sa taille ridicule pour un mephite (a peine 30 cm), tout le monde l'appelle Grisou, ce qui ne manque pas de le vexer. C'est un personnage haut en couleur : rusé, cabotin, gouailleur, trouillard, fourbe et, bien sûr, flambeur. En un mot : le compagnon de route idéal pour vos PJ !

Comment le jouer ?

Grisou pourra vous servir avantageusement de contrepoint lors des moments dramatiques de l'histoire ou pour relancer une action, donner un indice aux joueurs, créer une situation humoristique, tirer les PJ d'un mauvais pas, etc. Il a clairement un côté comique, mais n'en abusez pas, sous peine de dérégler l'ambiance " sombre " de la campagne. Pour l'instant, il est agent double pour le compte de l'Ecorcheuse. Mais son avenir va se compliquer et il finira, comme vous le verrez, par se ranger, contraint et forcé, du côté des PJ.

Pouvoirs normaux

Grisou possède les caractéristiques standards d'un mephite de feu (cf. Bestiaire Monstrueux).

Pouvoirs spéciaux

Resistance à la magie : 29

Se cacher à l'intérieur d'une personne : En cas de dommages critiques, il peut se dématérialiser instantanément et fusionner son essence vitale avec une zone " chaude " de son hôte (habituellement : le coeur). Il peut y rester aussi longtemps que bon [illegible] sans aucune conséquence pour lui, ni pour son hôte. Sous cette forme, Grisou n'est affecté par rien, en particulier il ne subit aucune des attaques que pourrait supporter son hôte. La seule exception est le décès de son hôte, qui l'oblige à se rematérialiser. Notez que l'hôte n'a pas besoin d'être consentant. Grisou peut très bien fusionner avec un PJ, un ennemi, etc. Celui-ci ressent cependant la personnalité de Grisou en lui et peut tenter de l'éjecter. L'hôte doit alors se concentrer et réussir un jet de Charisme + niveau, contre un DD 25. Si l'hôte possède des défenses particulières contre la possession (ex : sort esprit impénétrable), celles-ci s'appliquent, bien que ce n'agisse pas d'une possession à proprement parler. Pendant toute la durée de son " séjour " à l'intérieur d'un hôte, Grisou peut entendre par ses oreilles et voir par ses yeux. Mais en général, Grisou n'en fait rien et en profite simplement pour piquer un somme. En pratique, il est tout simplement retiré du jeu.

Le mystère de Grisou

Grisou vient en réalité du plan primaire. Ses ancêtres étaient des Oblivens, c'est donc un Dublé, tout comme les PJ. Il a été transmuté il y a fort longtemps par l'Ecorcheuse et soigneusement modifié par ses énergies noires nécromantiques. À la différence du Ravageur, Grisou n'est pas conscient des mutations qu'il a subies. Il est persuadé d'avoir toujours vécu dans Oblivion. L'Incarnat du Mal l'a conçu pour être un véritable Cheval de Trois et l'avait introduit chez Réghulus en attendant une meilleure occasion. Son alignement et sa personnalité n'ont pas été modifiés pour ne pas éveiller les soupçons des autres incarnats. Outre les pouvoirs étranges déjà décrits, Grisou possède deux autres facultés qu'il ignore :

Résonance : son corps émet une résonance vitale unique, dont la fréquence ne peut être perçue que par l'Écorcheuse. Elle est alors capable de le localiser en permanence, même sur un autre plan (ceci est considéré comme un pouvoir surnaturel de l'Écorcheuse et non un pouvoir du méphite). Cette résonance peut néanmoins être contrecarrée par un médaillon de protection, fabriqué par Réghulus.

La Matrice : le corps de Grisou possède également une affinité unique pour la Matrice, qui viendra lui " s'incruster " en lui le moment venu (cf. Journal de l'Acte I).

Oblivion, La Cité des Songes Divins

Vous êtes-vous déjà demandé ce que deviennent les [illegible]es des Dieux ?
Où s'en allaient ces formidables chimères enfantées par les [illegible] lantaises de ces Puissances éternelles ?
Vous êtes-vous déjà demandé ce qu'il y avait par-delà les portes du sommeil divin ?
Vers quels étranges rivages pouvait conduire le flot imaginaire de ces jar[illegible]
Vous êtes-vous déjà demandé si vous étiez prêt à voyager en Oblivion ?

[illegible]ncit [illegible] Gu De Profundis Somnii, Autus de Theophras D'Aegeline
Franc, Rêveur d'Oblivi[illegible]

LA CHAIR DES RÊVES

Dérivant dans les Limbes du Multivers telle une épave légendaire portée par les courants, Oblivion est une cité-continent

engendrée par le ressac permanent de l'Océan Chromat que
e gigantesque étendue d'énergie onirique à l'état brut
est au cœur de cette sorte de "mer primordiale" que viennent
et les cauchemars de toutes les divinité
les ombres chist sont leurs la illustres les plus ni mes en un
matériau unique on nom étrange matière semblable à des
gments de nuit étoilée. Certains Oblviens peuvent les ta ier
pour en faire des objets dotés de propriétés mystiques. Ces
objets deviennent alors des Onirides
ailleurs périodiquement lorsque le cycle du temps atteint sa
son des Basses Eaux l'Océan se retire abandonnant derrière
ses nouvelles créations cristaux d'onirium mais aussi cité
ures ou monuments entiers. Pierre par pierre bâtisse par bâtis
quartier par quartier, Oblivion a peu à peu étendu ses enta
culaires limites au rythme des convulsions génitrices de cet étrange
ean constitué de l'essence des songes divins.

Les onirides

sont tous constitués en totalité ou en partie d'onirium. Ce
aux ressemble à de la pierre mais n'est aussi dur qu'
adamantine. Dureté 20, 40 pv/pouce d'épaisseur!

es ordinaires communs en existe plusieurs m ers
dans sa v e ex une coupe de bon vin toujours pleine, un rou
tissene qu fait des gâteaux rappelant le goût de ceux

Les "extraordinaires" ils sont semblables à des objets

Dames d'Ombre et quelques autres
s propres rêves des dieux

GÉOGRAPHIE DE LA CITÉ VERTICALE

quement isolé du reste de l'univer
par la volonté des dieux. Aucune force, pas même un démon ou
une puissance divine, ne peut en franchir les portes. Aucun por
ail, aucun objet magique, aucun sortilège, pas même un sort de
souhait ne peut rien y changer. Le seul moyen de contourner cette
ction divine est la Transmigration, en vigueur depuis deux
ou trois siècles à peine. Mais Chiaroscuro, la Clef des Songes,
pourrait modifier cette situation. A présent, la titanesque cité
développe sa silhouette tourmentée sur des milliers de kilomètres
trés, recouvrant de ses constructions nettoyables chaque
pouce du continent minéral où elle s'enracine. Aussi loin que
porte le regard, de gigantesques édifices verticaux viennent lacé
rer de leurs ombres tortueuses l'horizon à peine éclairé par les
eurs volatiles des eaux onirique qui les encerclent, form
dables mausolées d'ambre et d'ivoire ciselés, fantastiqu
aphes de brume et d'argent entremêlés, sar
dressés comme un défi vers la voûte d'un ciel
Et partout, dominant la ville et ses venelles sombres, des cen
aines de tours, de beffrois, de donjons, autant d'ouvrages baby
loniens tout droit sortis de l'imagination maladive d'un architec-

en constante mutation. Néanmoins
chacun sait qu'en son centre se dres
se le Mont des Dix Commencemen
le pic originel, mystérieuse et tita-
nesque concrétion minérale dor
de vapeurs mortelles, première création
du Dieu-Céphale, il s'agitait, selon la
légende, de l'axe autour duquel
s'est bâtie, peu à peu, la cité
contournant la m
mythiq le quartier des Primes Eaux étend ses élégan
demeures à l'architecture raffinée baignées d'étroits canaux jusq
la fracture abrupte du ravin de Morne-Douve qui le sépare du reste
de la ville. Seules quelques passerelles précaires jetées au-des-
sus du précipice permettent de rejoindre les autres secteurs
et leurs anarchiques constructions. C'est ici
le territoire des tours, édifices monumentaux dressés, de loin
en loin, comme autant d'épées destinées à lacérer l'éter
nelle nuit d'Oblivion. Reliant les sommets de quelques
unes de ces formidables structures, quelques kilomètres
de cordes métalliques supportant à peine le poids de
vélos, elles forment une curieuse toile déchiquetée à des
dizaines de mètres au-dessus des ruelles : c'est le Sentier des
Airs où se posent, de loin en loin, d'inquiétantes créatures ailées
dont les cris déchirent la nuit.

LA MAGIE EN OBLIVION

Dans Oblivion, toute magie, arcane ou divine, porte l'empreinte de l'extraordinaire chaos dont la ville est imprégnée

aliure habituelle
ule du feu pourra apparaître sous la forme d'une énorme
s apparaissent sur le sol, etc. Ceci ne doit p
équilibrer l'effet réel du sort. Lisez attent
le chapitre 3 du Guide du Maître.

Les sorts de conjuration/invocation fonctionnent, mais ils
peuvent pas amener de créature ni d'objet provenant d'un autre
plan. A sa place, c'est une créature ou un objet d'Oblivion qui
apparaît, en respectant l'allure originale du lieu text
conjure des orques, mais ceux-ci ont la peau blême, translucide
et ils se battent avec de monstrueux ossements barbelés
Pre s que les sorts de divination, contact avec les divin
fonctionnent eux, normalement.

Un sort mal maîtrisé aura tendance à se dissi-
per en tous sens et à produire des effets
un sort bien

Règles de fonctionnement

À chaque fois qu'un personnage lance un sort, il doit réaliser un *jet de lanceur de sort* : d20 + niveau du lanceur de sort, contre la résistance à la magie d'Oblivion. À moins qu'il en soit spécifié autrement, cette résistance est toujours de 5. Un jet de 1 naturel est toujours un échec, un 20 naturel toujours un succès.

En cas d'échec :

Un échec de 1 à 5 : le sort agit comme convenu, accompagné d'un effet secondaire. Cet effet peut être au choix du MD, un second sort tiré au hasard sur les tables de parchemins magiques (cf. table 8-24 et 8-25 du *Manuel des joueurs*, chapitre 8), un effet tiré de la table du bâton des merveilles (cf. *Guide du Maître*, chapitre 8), un effet tiré de la table des baguettes magiques (cf. *Guide du Maître*, table 8-27, chapitre 8), ou tout autre effet au choix. Si cet effet secondaire doit s'appliquer à une cible, la cible est le lanceur de sort lui-même (50%) ou une autre choisie au hasard (50%).

Marge d'échec de 6 et plus : le sort se dissipe, mais donne quand même lieu à un effet secondaire (idem ci-dessus).

En cas de succès :

Marge de succès de +1 à +14 : le sort part normalement, sans effet secondaire.

Marge de succès de +15 et plus : le personnage optimise son sort comme s'il avait lancé avec un des dons suivants, au choix du joueur : Extension d'effet, *Extension de portée*, Extension de durée, Quintessence des sorts, Incantation rapide, Efficacité des sorts accrue.

Les méduses circéales

Il existe dans les tréfonds du Lac de Morte-Pensée de curieuses créatures appelées méduses circéales. Ces méduses permettent, lorsque l'on accepte de se les appliquer sur le visage comme une sorte de masque, de canaliser les flux d'énergie magique afin d'augmenter l'efficacité des sortilèges lancés dans Oblivion. L'animal émet alors une multitude de fins pseudopodes qui s'enracinent de façon réversible dans les voies aériennes du porteur dans une symbiose, certes désagréable, mais sans conséquence nécrosante. Il faut les en enlever et les replacer périodiquement dans l'eau pour les maintenir en vie.

Il existe trois catégories de méduses :

Les *Salmondes*, petits organismes gluants de couleurs variables, monochromes et phosphorescents, qui recouvrent à peine la bouche. Leurs pouvoirs sont les plus limités (+2 au jet de lanceur de sort, survie 24 h hors de l'eau, 30 pv structuraux).

Les *Gargoules*, délicates méduses aux reflets multicolores qui occupent le bas du visage à la manière d'une barbe fournie, permettant une bonne maîtrise de la magie (+4 au jet de lanceur de sort, survie 48 h hors de l'eau, 60 pv structuraux).

Les splendides *Eurygles*, animaux d'ambre translucide qui dissimulent en grande partie les traits mais dont la puissance est inégalée (+6 au jet de lanceur de sort, survie 80 h hors de l'eau, 100 pv structuraux).

Cependant, encore faut-il plonger dans les eaux mortelles du lac pour s'en procurer.

DE CHIMÈRE ET DE SANG

Petit à petit, la vie s'est développée dans le labyrinthe architectural de cette ville déroutante : une vie anarchique, extrême, déconcertante, issue, comme toute chose en Oblivion, des entrailles de l'Océan Chromatique, là où, ainsi que le murmurent les légendes, le Dieu-Céphale rôda jadis en une éternelle danse créatrice. À présent, ce sont les incarnats qui se partagent la cité, se limitant peu à peu des territoires d'influence au milieu du chaos ubiquitaire : l'Écorcheuse et son armée, errant de créatures de cauchemar, Rêghûls et ses légions d'êtres artificiels et composites, Sinsemilia, fillette anachronique régnant sur un monde édulcoré et le pernicieux Seigneur des Aliénations dont la foire ne semble connaître aucune fin. Ainsi dans les relacs de ses ruelles sombres et de ses artères monumentales, Oblivion est-elle le siège d'une constante guérilla entre les clans et les tribus qui survivent au pied de ses façades rongées par la lèpre minérale ou de ses extraordinaires bâtisses sculptées de matériaux précieux.

Des abysses de Morne-Douve aux rivages éphémères de l'Océan Chromatique s'étend alors une formidable zone urbaine où tentent de survivre quelques ethnies regroupées en clans, tribus ou sectes au gré de l'émergence de leaders charismatiques ou [illegible] les Échasseurs, qui hantent les avenues principales de leurs silhouettes drapées, traquant toute vie de leurs arbalètes impitoyables afin de se nourrir de leurs victimes ; le peuple Nômage, cabale de magiciens dégénérés, dominés par les insincts grégaires des méduses circéales dont ils sont devenus totalement dépendants ; les Tisseurs de Destin qui vous entraînent sur des territoires où même la vie se joue aux dés, ou encore les Maîtres des Chaînes, pour lesquels la torture représente la forme la plus évoluée de l'Art véritable.

Fille des fantasmes-divins, l'âme tourmentée d'Oblivion a ainsi engendré des centaines de phénomènes aussi fascinants que mortels qu'aucun esprit rationnel ne saurait recenser au cours d'une existence consacrée à leur étude : les Bâtisses Assassines, ces étranges monstres semblables en tout point à d'innocentes et accueillantes demeures et qui, une fois leurs portes refermées, vous digèrent lentement ; les Cherche-Chimères, fascinants et minuscules insectes dont le vol indique sans erreur la direction que vous désirez emprunter ; ou encore le Temple des Âmes Figées, formidable élévation constituée de milliers de corps vitrifiés dont le moindre contact vous entraîne dans une éternité immobile.

Vous êtes-vous déjà demandé ce que vous donneriez pour [illegible]

[illegible] raire ou assez fou pour risquer d'y perdre corps et âme [illegible]

DANS LES RUELLES D'OBLIVION

Au [illegible] comme du chapitre précédent [illegible] vent d'une façon d'une autre à l'extérieur de Mausolée [illegible] en compagnie [illegible] des coin[illegible] bats et ils sont maintenant [illegible] eux mêmes. Autour des PJ [illegible] le brasero [illegible] ses venelles obscures, ses canaux hantés venant lécher le [illegible] noir océan [illegible] es gigantesques mausolées qui montent vers le ciel encore. Au loin, dans toutes les directions, se découpe une perceptible ligne d'horizon, un rougeoiement sombre palpitant de vie comme l'auréole d'un soleil mourant effacé par une [illegible] PJ aperçoivent là les [illegible] Chromat que qui constitue totalement Oblivion. C'est grâce à [illegible] peu encore deviner les [illegible] scénario.

Plus près d'eux, les PJ pe[illegible] entre d'une forteresse d'a[illegible] dont les tonnes torturées [illegible] gurent une main monstrueuse. Un spectre blême dont l'index [illegible] hus semblent vouloir déchiqueter Oblivion [illegible] citadelle des Ghuraghasias et pas mis de [illegible]

Malgré la situation, Grisou [illegible] méprise se ve[illegible] assurant en opi[illegible] sont [illegible] mizer d'indience (cf. p. 52 et [illegible] éghGiles). Le vis[illegible] de celui-ci apparaît dans [illegible] miroir alors que derrière lui le [illegible] ais du comba[illegible] résonnent [illegible] Réghulus [illegible] vertement Gris[illegible] avoit osé dérober un tel miroir, réservé à [illegible] de [illegible] Puis [illegible] se ad[illegible] après tout, c'est Grisou qui a donné [illegible] lette et probablement aidé plusieurs PJ à se [illegible] d'affa[illegible] De [illegible] le combat est en train de tourner à leur avantage et les Ghuraghasias commencent à se rep[illegible] une telle attaque est étonnante de la part des serva[illegible] de l'Écorcheuse qui ne s'étaient jamais aventurées si loin d'Alba-Secundum. Ce n'est [illegible] s de bon augure et Réghulus presse les PJ de d[illegible] [illegible] entrée sans plus attendre. Puisque Grisou est déjà avec eux [illegible] leur serve de guide dans Oblivion [illegible] c'est [illegible] un des plus [illegible] mener les PJ à l'auberge du Draco-Ivre, dans le quartier des [illegible] mes Eaux au centre d'Oblivion. Ce choix est judicieux car [illegible] là que les [illegible] eurs de sorts pourront se procurer une méduse circéale, créature indispensable pour sécuriser la [illegible] atique de la magie dans Oblivion, et d'autre part, le Draco [illegible]

S'il existe un lieu où ils pourront trouver des informations sur la [illegible] ce c'est bien là.

Tu [illegible] nes de préciser, ajoute Réghulus, que personne à ce jour n'est revenu [illegible] des profondeurs du lac. Mais bon, ton choix n'est pas si mauvais, méfiante va pour le Draco-Ivre.

Précédés par leur guide aérien, les PJ n'ont plus qu'à se mettre en route vers le lac dominé par le Mont des Dix Commencements, l'origine même d'Oblivion. Ils doivent pour cela suivre [illegible] s rues glauques en suivant [illegible] obalement le tracé des canaux du quartier des Primes Eaux.

Grisou invite les PJ à la prudence, car les toits et les sombres [illegible] es du quartier sont infestés de petits prédateurs [illegible] es : les Gri[illegible]e-Crânes. Les PJ vont [illegible] vingt minutes pour arriver au lac. S'ils spécifient qu'ils évitent soigneusement de passer sous un toit ou une a[illegible]che etc., ils n'ont que 5% de risque à la minute de se faire attaquer par d4 Grille-Crânes. [illegible] tout autre cas, cette probabilité passe à 25% par minute. Les [illegible] ânes n'attaqueront pas à plus de quatre e[illegible] seront de harceler les PJ si leurs frères se font manifeste[illegible] [illegible] ment massacrer.

Grille-Crâne : p. 16

LE LAC DE MORTE-PENSÉE

Baignant les formidables falaises purpurines du Mont des Dix Commencements, le lac de Morte-Pensée étire ses eaux dans le [illegible]

[illegible] ables isolé lumen. Aux[illegible] rellaussent d'une [illegible] leur [illegible] les motifs gravés sur le pavage usé, sur chaque pie[illegible] [illegible] e a sculpté une créature chimérique mi-sirène, mi-dragon, la représentation d'une déesse nommée Khétaie.

Lorsque les deux [illegible] vient enfin la flaque sombre du lac, les PJ sont submergés par les el[illegible] s complexes et raffinés chan[illegible] es par [illegible] e brise étonnamment tiède. Une aura d'ol[illegible] puissance se dégage de ces lieux, mais leur apparente quiétude dissimule de [illegible] dangers.

Grisou explique qu'ils [illegible] nt au coeur de la Cité de la Nuit, là tout a commencé. Les [illegible] gendes obl[illegible] viennes racc[illegible] des éons auparavant, un mystérieux Dieu-Céphale a tout créé [illegible] e Mont des Dix Commencements et que le reste d'Oblivion aurait suivi ensuite. Mais à dire vrai, personne ne croit à cette [illegible] pas même les [illegible] ncatrons. D'ailleurs [illegible] Céphale n'a jamais été à l'origi[illegible] aucun culte n'a influence [illegible] aucun

[illegible]

les mélanger aux sources claires du lac

[illegible] toute créature d'alignement Mauvais perd ici 1 pv toutes les [illegible] La seconde raison en [illegible] d'approcher comme

[illegible] gan [illegible] unes à quatre et se faufiler entre les lotus rouges et les [illegible] phates phosphorescents sur cinq ou six cents [illegible]

Quand les PJ sont engagés sur le lac par quelque [illegible] [illegible] a terre [illegible] les premières demeures [illegible] subissent [illegible] a [illegible] Oblivion bien [illegible] a [illegible] repaire de cette mantre inattendue

Aucun renfort n'est à espérer de la colonie lacustre ses [illegible] en [illegible] les [illegible] gnent les abords du village les mangeuses d'araignée abandonnent

Mangeuses d'araignées (4) pv 42

[illegible] sperdables pour lancer [illegible]

LE DRACO-IVRE

Le village lacustre ne porte aucun nom et ses habitants une vingtaine d'ogres à peau bleue l'appellent le village [illegible] simplement. Ces ogres [illegible]

homme est au pithecanthrope, sans pou
ngances bellqueuses. I
en et ont appris à éviter
acuse où les gres ont placé toutes
à leur
ges à fl et ai s eaux, baisres à
nieux empiso
ubo ce du Draco-Ivre eu centra de la vie et des
saturé des fragrances
et du tabac de néfuphale dont raffoie
propriétaire Clyve l'Aboyeur. est composé d
che. Les Pl sont accueillis par la gouai e rocai euse de
Aboyeur un ogre aux tarcins mu les écrivain et poète à se
rmé par le masque phos

ciame aussitôt quelques vers de circonstance tout en
ensemble de la communauté ogre
devant les vitraux enfumés de bois lucun attend
ves, le jugement du
n'osera les aider ou leur fournir quoi que ce soit
ins l'assentiment préalable de l'Aboyeur.
es Pl peuvent discuter à loisir des méduses circéales et de leur
e. Communiquez-leur alors les renseignements du para
aphe *La magie en Oblivion* p. 3. Mais dès qu'ils patient d'iche
use, Clyve explique qu'avant toute chose les Pl d
vent " *satisfaire à certaines fantaisies qu'un h es en droit d'exiger de*
dont les motivations
difficiles à apprécier
hoix entre pay immédiatement
0 000 po 1) ou accepter quelques
destinées à tester leur valeur et amuser ce vieil ennuyé ". Les Pl sont
de refuser mais ils devront dans ce cas quitter le village sur-le
lamp et se di rout ar seuls pour trouver des méduses. Si les
Il se mettent en tête de combattre Aboyeur ils devront la re
ace à toute la communauté. S'ils acceptent les épreuves de
Clyve ils devront ou ronter

Le "Coup du lézard" pet jeu cruel inventé par Clyve un soir
exprime où les muses l'avaient abandonné. Cette épreuve
s inspire fortement du principe de la roulette russe. *En effet*, on
dispose devant les deux participants six tonnelets soigneuse
ment clos dont un seul renferme un lézard électrique. A tour de rôle
chaque belligérant doit plonger la main dans l'un des tonnelets
au risque de recevoir une décharge électrique émise par l'ani
mal choc électrique 2d8 pv, dommages temporaires, c
restaire Monstrueux. Pour simuler cette épreuve vous pou
découper six morceaux de papier en marquer un puis les
mélanger. Il suffit ensuite de choisir à tour de rôle l'un des mor
ceaux tantôt vous, tantôt le joueur que vous affrontez. Celui qui
mbe sur le lézard électrique est déclaré perdant. Ce jeu se
oue en trois manches au cours desq lles on augmente le
nombre de lézards électriques dans le tonnelet puis deux
mmages cumulatifs

- Le " Courroux du Lotus " c'est
l'occupation préférée de Clyve. Il
s'agit d'ingurgiter le plus grand
nombre de verres de bière de lotus.
Au premier verre, les
adversaires réussissent un jet de Vigueur DD
Le DD augmente de 1 à chaque nou
veau verre. En cas d'échec, lancez un
effet durée 1d 0
rounds) 2
d 0 ou
Le perdant est celui qui quitte la table le premier, soit parce
qu'il abandonne, soit parce qu'il tombe dans un profond coma.
Payer le tarif élevé de Clyve ou satisfaire à ses " fantaisies "
permet aux Pl de louer le matériel nécessaire et de
connaître les indications indispensables pour la pêche à
la méduse circéale. En effet, Clyve ne vend pas de médu
se (il n'en possède pas d'autre que celle qui pèse sur
le visage), mais seulement le droit de les
chercher.

Clyve l'Aboyeur pv 40
Ogres à peau bleue (15) pv 30
Lézards électriques (3) pv 13

IVRESSE EN EAUX TROUBLES

Les méduses circéales vivent exclusivement dans une zone très
circonscrite du lac. Si les Pl s'y rendent sur les indications de
Clyve, ils la localisent sans problème. S'ils la cherchent par eux-
mêmes, ils errent longtemps avant de trouver le lieu exact et
sont à nouveau attaqués par des mangeurs d'araignées.
La zone des méduses est baignée d'une eau aux étranges
tés : c'est une sorte de vortex miniature si
Déesse identifiable par la viscosité curieuse du liquide qui la
pose. En effet, " l'œil " est constitué de six " couches " successives
d'un fluide dont la consistance rappelle celle du miel et correspon
dant aux six essences primordiales de la déesse Khétale.
Si les Pl ont obtenu l'aide de Clyve, il met à leur disposition
quelques embarcations et le matériel nécessaire à la plon
Chaque Pl dispose alors d'un *heaume des profondeurs* (casque de
verre soufflé, pouvoir identique au sort *respiration aquatique* ta
qu'il reste intact) une *armure d'immersion* (version légère
curieusement souple d'une armure de plaques, ne fonctionne
qu'à ains qu'une *nacelle des abîmes* (une cloche à
plongée 50 pv structuraux, contient assez d'air pour quatre per
sonnes pendant dix minutes en cas de problème.
Grâce à cet équipement, les Pl qui en ont besoin devraient
être capables de ramener quelques méduses et maîtri-
ser enfin la magie dans Oblivion. Par ailleurs, s'ils
questionnent l'Aboyeur à propos des pouvoirs
ramatoires du lac, celui-ci leur parlera de la

[illegible] les profondeurs

Ainsi, dès qu'ils s'en sentiront capables, les PJ seront invités à prendre [illegible] hors de leur [illegible] dorénavant [illegible] présence [illegible] nécessaire.

L'ŒIL DE KHÉTALE

[illegible] les PJ [illegible] hors du commun. L'Œil se décompose en six couches [illegible] correspondant aux essences [illegible] chacun [illegible] dépendant de la [illegible] aussi dangereuses qu'elle que soit la victime, mais apparaissent agréables. Bon, Loyal ou Franchement déplaisantes. Mauvais, Chaotique.

De 0 à -5 mètres : les Effluves Hypnotiques. Dès [illegible] selon leur alignement, connaissent les [illegible] de vitesse et ralentissent. Jet de vigueur DD 10 sinon ils sont affectés par le sort *lenteur* pendant 1d4 rounds lancé au 10e niveau. [illegible] Vigueur DD 10, sinon ils sont affectés par le sort *nuage puant* pendant 1d4 rounds lancé au 10e niveau.

De -5 à -10 mètres : la Délicate Satiété. [illegible] PJ [illegible] d'enlever leur *heaume des profondeurs* risquant la noyade pour [illegible] ou au contraire remonter, écœurés par un goût de chair [illegible]

De -10 à -20 mètres : la Lame des Murmures. Rumeurs [illegible] les PJ sont [illegible] selon leur alignement [illegible] Vigueur DD 15 ou [illegible] effrayé pendant 1d10 rounds.

De -20 à -30 mètres : la Vision Détournée. Selon leur personnalité, les PJ seront victimes d'illusions d'une incroyable beauté.

Jet d8	Palier 1	Palier 2	Palier 3	Palier 4	Palier 5
	0 à -5m	5 à -10m	-10 à -20m	-20 à -30m	-30 à -40m
1	Mangeuses d'araignées	Remorque	Remorque	Remorque	[illegible]
2	Lotus-Pieuvre	[illegible]	Orphéose	Orphéose	Orphéose
3	Rien	Lotus-Pieuvre	Lotus-Pieuvre	Squelettes	[illegible]
4	Rien	Rien	Rien	Squelettes	Squelettes
5	Rien	Rien	Rien	Rien	Squelettes
6	Rien	Rien	Orphéose	Orphéose	Orphéose
7	Lotus-Pieuvre	Lézard [illegible]	Orphéose	Orphéose	Remorque
8	Mangeuses d'araignées	Lotus-Pieuvre	Charic	Lion lacustre	Lion lacustre

...e d'une horreur manifeste (dans les deux cas et de Volonté DD 3 sinon sonné pendant 1d2 rounds).

De -30 à -40 mètres : les Indicibles Frolements. Évoluant dans une obscurité quasi-totale, il suffira de quelques effleurements pour déclencher un vent de panique parmi vos PJ (jet de volonté DD 14 sinon paniqué pendant 1d2 rounds).

-40 mètres et au-delà : la Sixième Essence. C'est le domaine du Kraken, gardien de l'espoir de Khézale. Il n'existe aucun témoignage pour attester de la réalité des légendes concernant ce palier.

[illegible] lui-même recèle de nombreux dangers qui [illegible] la tâche de vos joueurs. Ainsi, pour [illegible] fournissons une table [illegible]

[illegible] considérez que les PJ évoluent dans un liquide dont les propriétés sont équivalentes à l'eau, mais à partir de sa plus grande vitesse [illegible] est indiqué dans la table.

- Mangeuses d'araignées : [illegible] chacune de leurs dernières aquatiques favorites, un couple de mangeuses d'araignées plonge en piqué pour tenter de se saisir d'une proie. Chaque monstre combattra pendant quelques rounds puis s'il est encore vivant, prend la fuite.

- Lotus-Pieuvre : cette plante magnifique qui étale sa fleur délicate en surface possède des racines démesurées qui tentent de saisir tout ce qui passe à leur portée. En termes de jeu, elle est [illegible] une vigne meurtrière (cf. Bestiaire Monstrueux).

Remontée : [illegible] d'immersion est soudain [illegible] et étrange phénomène qui se met à [illegible] et à se gonfler comme une baudruche. L[illegible] réagissent pas immédiatement, en la perçant par [illegible] on subit rapidement [illegible] vers la surface. Sur [illegible] effet de la décompression [illegible] 6d6 pv tous les 5 [illegible] de vigueur DD 20 (1/2 dommages si ils réussissent).

Lézard électrique : ces petites créatures semblables à des salamandres cornues possèdent la curieuse faculté de [illegible] des chocs électriques pour se protéger de toute agression. Les PJ devront alors faire face aux assauts de 1d3 [illegible]

Orphéose : [illegible] victime enivrée pendant 1d6 rounds par cette expérience mystique, décide-t-elle de s'enfoncer vers les profondeurs [illegible] préalablement tout son équipement. La victime peut [illegible] volonté (DD 14) à chaque round pour se raisonner.

- Avarie : le *heaume des profondeurs* se [illegible] soudain avant d'éclater en [illegible] morceaux (1d6 pv). Il va falloir rapidement trouver une solution pour respirer sous peine de noyade (cf. règles du chapitre 3 du *Guide du Maître*).

- Lion Lacustre : redoutables prédateurs écumant les eaux profondes, ces puissants animaux à la gueule bardée de crocs acérés sont de véritables machines à tuer. L'intrusion des PJ sur leur territoire attirera la fureur meurtrière de l'un d'eux [illegible] on de mer.

- Squelettes aquatiques : dérivant entre deux courants [illegible] les cadavres décharnés des quelques rares pionniers qui ont précédé les PJ à ce [illegible] ultime éclair de conscience humaine, 1d10 squelettes [illegible] pour sauver [illegible]

Mangeuse d'araignée : pv 42
Lézard électrique : pv 13
Vigne meurtrière : [illegible]
Lion de mer : pv 51
Squelette grand (G) : pv 3

La Sixième Essence

Lorsqu'ils atteignent, enfin les profondeurs inviolées de l'ultime essence, les PJ en sont soudain [illegible] dans une transe cataleptique tétanisant chaque parcelle de leur organisme [illegible] une stase mystique. Incapable du moindre mouvement, de la moindre initiative, on perçoit la puissance extraordinaire de la pensée de Khézale [illegible] filtrer dans son cerveau. Ils perdent toute notion du temps et de l'espace, entièrement possédés [illegible] comme des recoins de leurs circonvolutions cérébrales leurs plus intimes fantasmes et cauchemars. Pour les PJ qui ont réussi à plonger jusqu'ici, cette expérience les révèle [illegible] à eux-mêmes. Ils gagnent alors 1 point dé[illegible] dans leur caractéristique majeure.

[illegible] la vision prophétique : une tour tronquée [illegible] trois de chairs bicolores suintant liquides organiques, un moule métallique et triangulaire à la taille du fragment aperçu chez Réghûlus, des salles de torture aux dimensions titanesques. Khézale révèle ainsi aux PJ les lieux où repose la Matrice.

Enfin, brutalement, cette étrange et déconcertante communion cesse, laissant place à un curieux sentiment d'aide et bienveillante. La déesse accepte de répondre à toute interrogation de la part des PJ (idem sort de *divination*). Néanmoins, ces derniers ne doivent pas oublier qu'ils sont sur le territoire du [illegible]

Leviathan un Ver Pourpre qui risque de s'éveiller pour les dévorer à chaque instant (1 chance sur 2 à chaque round). L'issue d'un tel affrontement sonnerait probablement le glas de votre groupe de personnages.

Quelles que soient leurs actions antérieures, les PJ qui atteignent la Sixième Essence gagnent définitivement l'admiration de Clyve et de son clan qui ne manqueront pas de répandre la nouvelle de leurs exploits à travers Oblivion. C'est maintenant en héros qu'ils s'approchent du plus de Charoscuro.

LE SENTIER DES AIRS

Lorsque les PJ regagnent la surface et la chaleur apaisante du Draco-ivre, Clyve l'Aboyeur les accueille avec respect et admiration. Leur offre aussitôt un médusier par délégation, ornés de ciselés d'argent en forme d'aquariums sphériques de 20 cm de diamètre munis d'un couvercle et de poignées gravées. Les méduses sont conçus pour abriter régulièrement les méduses cristalles entre deux utilisations (de l'eau pure suffit à leur survie). Clyve écoutera attentivement le récit de leur incroyable prouesse, bénéficiant à l'évocation de la vision kaléidoscopique dont ils ont bénéficié au cœur de la Sixième Essence. En effet, comme chaque natif d'Oblivion, il reconnaît la description de la Galerie des Suppliciés, une tour maudite aux confins de la ville où les cauchemars les plus sordides d'un dieu détraqué sont un jour devenus réalité.

La Galerie des Suppliciés est à présent un beffroi gigantesque aux deux tiers détruit et scellé de plaques d'argent, situé à une trentaine de kilomètres au nord du Mont des Dix Commencements, une sorte d'étrange noyée de la Souffrance et de l'Horreur dont le nom suffit à inspirer la terreur. Alors, la Matrice semble avoir dissimulée de façon particulièrement judicieuse par les dieux au sein d'un des sites les plus redoutés d'Oblivion.

Pour s'y rendre, Clyve suggère aux PJ d'emprunter une portion du Sentier des Airs, moyen qui lui semble le plus rapide et le plus sûr d'atteindre les faubourgs éloignés de la ville. En effet, ce curieux réseau de cordes métalliques tendues entre les plus hautes tours de la cité où glissent de mystérieuses nacelles ouvragées, prend son origine sur les flancs du Mont des Dix Commencements.

Ainsi, l'Aboyeur conduira les PJ au fil de tunnels taillés dans la roche pour rejoindre, quelques centaines de mètres plus haut, le point de départ de ces curieux "chariots suspendus". Le système est à une déconcertante simplicité puisque les nacelles descendent le long des câbles selon la déclivité de ces derniers. Il n'existe aucun système de commande ou de freinage. En revanche, Clyve ne pourra fournir aucune explication permettant de comprendre pourquoi et comment les nacelles reviennent à contre-pente après avoir exécuté un circuit donné. À dire vrai, ne s'est jamais réellement posé la question. En fait, comme les PJ vont le découvrir peu à peu, cette portion du Sentier a été pauvrement colonisée par des objets animés qui en composent à présent, chaque parcelle : ainsi, les nacelles, les cordes et, surtout, la station d'arrivée sont autant de créatures mécaniques qui s'auto-entretiennent, expliquant l'état impeccable de toute l'installation ainsi que les déplacements à rebours des cabines.

Les PJ pourront enfin prendre place à bord d'une splendide nacelle qui, sous l'impulsion d'une vigoureuse poussée du propriétaire du Draco-ivre, commencera sa lente descente dans la nuit étoilée d'Oblivion.

Avant de rejoindre la Galerie proprement dite, le Sentier passe par deux "tours-relais" où les attendent quelques surprises.

- **Le Refuge de l'Ermite** : alors qu'ils poursuivent leur progression sans problème majeur surplombant l'architecture démente de la Cité de la Nuit, les PJ aperçoivent au sommet du premier relais, une silhouette titanesque qui paraît vouloir stopper leur course : une sorte de démon difforme dont les yeux semblent faire d'une lueur rougeâtre. Ne s'agit en fait que d'une illusion permanente dont profite un vieux fou, Sir Robince, réfugié au sommet de cette tour afin de fuir la guérilla urbaine qui fait rage. Ce dernier ne représente aucun danger pour les PJ et si ceux-ci se montrent généreux, il leur fera même don d'une amulette de sa fabrication, censée repousser les esprits défunts, repousse les mort-vivants comme un prêtre 10e niveau, 1 fois par jour.

- **Le Phare** : curieuse construction inachevée, il ne s'agit pas à proprement parler d'une tour, mais plutôt d'une titanesque statue représentant une femme dont le crâne est perforé de pointes acérées et tenant au bout de son bras tendu une torche brûlant d'une éternelle flamme rouge sang. Quoi que les PJ entreprennent, la nacelle passera très lentement au cœur du brasier, affligeant, en l'absence de précaution, de profondes brûlures (6d6 pv, jet de Vigueur DD 18, 1/2 dommages).

Enfin, alors que se dessinent les contours tronqués de la Galerie, les PJ vont devoir subir l'assaut d'un groupe de gargouilles bien décidées à éliminer ces curieuses créatures enfermées dans "une boîte en fer volante" : mettez en scène un abordage épique, à la lueur pâle de l'Océan Chromatique tout proche.

Les monstres vont tenter de briser la nacelle et vos PJ auront la surprise de voir celle-ci s'auto-réparer tout en tentant d'échapper aux assaillants par une brutale accélération.

Gargouilles : 51 pv, 38

LA BÂTISSE ASSASSINE

C'est donc à un train d'enfer, poursuivis par une horde de créatures cauchemardesques, que les PJ parviennent à la Galerie [illegible] nassils de [illegible] édifice caparaçonnés de métal riveté [illegible] la nacelle s'engouffre dans une étrange construction [illegible] ntent de [illegible] extremis de sa [illegible] té (ou Évasion [illegible] les autres [illegible] ent les portes et ce les-ci [illegible] ment violemment sans émettre curieusement à [illegible] gou les furieuses de perdre ainsi leurs proies (sauf si [illegible] sont dehors, auquel cas elles le [illegible]
Cependant, les PJ ne sont pas au bout de leurs p[illegible] En effet, [illegible] anesque et les murs autour [illegible] leur consistance minérale se déior[illegible] au gré d'organiques convulsions. Ils viennent de se précipiter à [illegible] ans l'élémentaire système digestif d[illegible] monstre de [illegible] tant capable de n[illegible] point une co[illegible]
Les PJ ont à peine le temps de comprendre que tout leur pa[illegible] [illegible] la paroi interne [illegible] réature, tandis que tous les trois rounds [illegible] d'acide vi[illegible] ronger leurs cha[illegible] et leur équipement [illegible] 2d 0 pv, et de Vigueur DD 20 [illegible]
Le moyen le plus simple de détruire la Bâtisse A[illegible] [illegible]

À l'issue de ce combat éprouvant, les PJ découvr[illegible] [illegible]

Bâtisse Assassine, création gigantesque (Gig[illegible]

LA GALERIE DES SUPPLICIES

[illegible] scellant la Galerie. Ils découvrent, dans une [illegible] leur chamelle pu[illegible] sant des parois abruptes, un spectacle d'une [illegible] ne horreur. Partout, du sol, que l'on devine quelques dizaines de mètres plus bas, au plafond où ils viennent d'arriver, des milliers de corps déchiquetés, morcelés, lacérés, des mill[illegible] ns d'or[illegible] d'entrailles répandues composent les murs de cette tour que l'on dirait creusée dans la chair torturée d'une créature démesurée. La structure, [illegible] ruite en partie, ne comporte plus à présent que [illegible] ots étages de pièces éventrées, abandonné[illegible] ravages du temps.

Le niveau supérieur

[illegible] âmes et les fragments organiques de toutes les victimes des [illegible] ments corporels [illegible] ligées dans un matériau transl[illegible] cide et indestructible comme s[illegible] es étaient exposées dans la [illegible] vitrine macabre d'un boucher dé[illegible] affronter l'irresis[illegible] pie sentiment de [illegible] rance au 6e niveau généré par les gémissements de douleur qui empli[illegible] sent [illegible] d'échec [illegible] ns profitables. De plus, dès qu'ils pénètrent dans la Galerie, les murs se [illegible] saumâtre dont le [illegible] ronge la moindre parcelle de peau non protégée (idem Bile de dragon, contact DD 26, 3d6 Fort/0). S'ils s'attar[illegible] nt malgré tout en ces lieux, les PJ ont 10% [illegible] chances chaque minute de découvrir un objet intéressant parmi les débris du [illegible] ncher ou des murs. Ces [illegible] jets sont une hideuse g[illegible] rre ondée à sept doigts cro[illegible] chus (idem au sort *macabre de nécromancien*); un carquois d'os [illegible] d'onirôm (idem *collier de boule de feu*, type VI), une pièce de m[illegible] dont le côté pile figure Moloch, le diable du feu, et [illegible] Gervostro, le diable de glace. Toutes les 24h, elle [illegible] porteur soit *résistance au feu*, soit *résistance au froid* à [illegible] à pile ou face, pendant 24h. Durant chac[illegible] [illegible] ent des [illegible] PJ [illegible]

- L'étage intermédiaire

[illegible] plexes, terrifiants mécanismes hérissés de lames et destinés au [illegible] de [illegible] parfait connées, avec prêtre-lean [illegible] et succubes, tort[illegible] ret périlleuse. En effet, elle abrite une gu[illegible] ne qui s'active dès qu'on l'approche (+15 en mêlée, 4d8/x2 crit, Fouille DD 15, [illegible] amorçage/sabotage DD 25). À l'intérieur, parmi [illegible] ides, gît encore [illegible] e pointue déchirée et séchée. E[illegible] porte (ou [illegible] de gra[illegible] du symbole de Mysdora, la [illegible] déesse [illegible] la magie même, pouvoir [illegible]

qu'un danzeau des arcanes [illegible] Dans une [illegible] bardé de [illegible]

Le rez-de-chaussée

par un sort de ténèbres. Dès qu'un PJ s'approche [illegible] ensemble de l'édifice. Tandis que s'extrait lourdement une titanesque créature, un golem entièrement composé de lames acérées, de chaque [illegible] silhouette humanoïde surgissent des appendices [illegible] tranchants comme des rasoirs en perpétuel mouvement. Impressionnante vision de cauchemar, elle suinte du sang des centaines de victimes qu'elle a jadis torturées. Au milieu de son poitrail barbelé, on voit d'une couleur chromée [illegible] les PJ veulent la récupérer, il va falloir combattre cette véritable montagne de lames.

Le combat sans merci s'engage alors avec ce monstre d'acier [illegible] PJ peuvent tirer avantageusement parti de la conformation des lieux : les détritus qui jonchent le sol en effet ne facilitent pas les déplacements du monstre et [illegible] inégalité du sol à son échelle [illegible]

étrange phénomène : la Matrice s'envole pour venir s'incruster dans la poitrine de Grisou, effaré. Rien ne peut plus les séparer : désormais, ils ne font qu'un. Ce phénomène est rendu possible grâce à un don offert à Grisou par l'Écorcheuse : le méphite n'est au courant de rien. L'incarnin du Mal s'assure ainsi d'avoir la main mise sur la [illegible] considérez que la Matrice est maintenant l'équivalent d'un tatouage permanent sur [illegible] te. Elle ne change rien à ses capacités.

Dans la pièce, les PJ pourront dénicher une splendide *armure de démon* et surtout une étrange mécanique en bronze : la maquette d'un *appareil de Kwalish* modifiée et incrustée de dizaines d'éclats d'onimôm. Cet appareil a deux avantages majeurs : il est facilement transportable (un mot de commande le rend sa taille réelle en deux rounds, un autre le ramène à celle d'une maquette) et en plus, il est assez grand pour accueillir sept personnes. Il ne contient que sept charges et chaque mot de commande dépense une charge (exemple : faire grandir, puis réduire ensuite l'appareil coûte deux charges).

Ailip : pv 26

Golem de fer : pv 99

RETOUR DANS LE VRAI MONDE

Une fois que le calme revient enfin et que les PJ peuvent soigner leurs blessures, Grisou sort son *miroir d'audience* pour entrer en contact avec Réghûlus, le Grand Architecte des Mécaniques Étranges. Ébloui par le récit sommaire des derniers événements que lui fait le méphite et c'est avec un profond respect qu'il salue les exploits des PJ : *« Chiaroscuro est toute proche à présent, je le sens. Et ceci grâce à vous mes amis, soyez assurés que vos noms rejoindront à présent les légendes d'Oblivion.*

En possession de la Matrice, les PJ vont maintenant pouvoir se lancer dans le Vrai Monde sur la piste de Chiaroscuro. Réghûlus leur propose ainsi de les transmigrer sur-le-champ (après qu'ils ont ôté leur *collier de protection*) vers Akhâr, là où tout a commencé, là où l'espoir de la libération d'Oblivion va pouvoir renaître.

ACTE III : LA MER DES LINCEULS

RETOUR À LA CITÉ DES VOILES

Ils s'élèvent lentement des brumes de la désormais familière [illegible]. Ils se trouvent de nouveau à Akhâr [illegible] aussitôt son *medaillon de protection*, tout en commençant à s'extasier sur les merveilles du Vrai Monde, éblouis par son ciel bleu et [illegible] tasmique soleil. Du côté des aéromarchands, il n'y a rien de bien nouveau : la Grande Transaction s'est achevée, les nains remballent les derniers étals, les humanoïdes regagnent les clans des montagnes et plusieurs gondolières sont déjà reparties vers les [illegible]nes régulières desservant leurs principaux comptoirs. Le efficace Fan Gorlah, fidèle au poste, attendait le retour de ses associés pour définir avec eux la marche à suivre pour les deux gondolières restantes (pour sa part, elle préconise que les PJ en prennent une pour se familiariser à son maniement, pendant que l'autre restera basée à Akhâr, avec elle, en cas de besoin). Elle se montrera fascinée par le récit des PJ, ils lui racontent leur épopée. Par ailleurs, Fan Gorlah a reçu des nouvelles de Marathor qui lui a envoyé un aigle messager de l'Empire (NB : ces aigles sont dressés à retrouver leur chemin jusqu'à un endroit où ils ont séjourné, même pendant quelques jours : le palais en avait amené un avec lui lors de son voyage à Akhâr). Le message d'

que les nouvelles chartes de la compagnie ont bien été trans mises aux autor és par son scribe assermenté la [illegible] pitéte [illegible] onf rmée va k n va bien et passe le bonjour aux aventu iers. Malathor se sent néanmoins un peu de souc pour Rhâv Shandi, qu'à vous u passe la nuit dans un bo [illegible] la cabi a le et qui a d [illegible] sans laisser de trace. Hélas l'halfe n h a t a été ca turé par Écorcheuse, qu'a déjà cor [illegible] nouveau Ravageur on ne le [illegible] obiement changé à la fin de l'Acte IV des cor Gr [illegible] n premier s [illegible] est rév [illegible] é poussant qu Malatice vient de [illegible] Cartes fantastiques sur [illegible] Chiaroscuro ! Le fragment se [illegible] ve au nord [illegible] une traversée des montagnes des neiges éternelles et au-delà des icebergs et une mer de glace. Le pouvoir évocateur de la Maîtrice est extraordin [illegible] et Grisou peut dire pre [illegible] ans mor lli dir [illegible] on il faut a ier [illegible] rice comme une [illegible] présence du frag ent de Clef le p [illegible] isou par des visions oniriques [illegible] que [illegible] qu'ils en ont envie. Ils peu vent ordonner de prép [illegible] une ou deux conditions et les [illegible] ger comme bon leur semble dans la m [illegible] du [illegible] ou inc yenne étant deux hippogriffes par g [illegible] lière plus [illegible] secours un équ pag des vivres pour un mois des ar [illegible] dards pour aventurier et un [illegible] Khaven [illegible] sitant s'uphai ible que l'un des PJ utilise ses points de com [illegible] pour acquérir " pilotier une gondolfière ". Si te [illegible] n eu [illegible] ie [illegible] is le +5 +8 en consommant du Kha [illegible] avec quatre aéromarins expérimentés parm l'équipage. À vous de développer cette partie très préparat is avant le tour du monde en bu ioh " s [illegible] n voire inspiration.

Ce moment venu Fan'Goriah souhaite bon voyage aux PJ et le reste à Kha pour administrer la compagnie et s s envoient au dessus des Montagnes [illegible] ges. Gr mpé sur la proue Grisou rep gne d'impatience en pointant son [illegible] dex dr [illegible] vers l [illegible] es PJ

LE VOYAGE EN GONDOLFIÈRE

Le voyage en gondolfiere dur [illegible] deux semaines et doit conduire les PJ jusqu'aux Terres Boréale [illegible] ant ques au delà de l'Empire. Lu [illegible] er pe es suivantes com ilent le voyage

- Les sources chaudes des Be kers : le voyage des PJ le conduit au dessus d'une région de [illegible] s chaudes jaillissant du cœur des montagnes. Trois Be kers vivent dans ce domaine de apeur et de fumée et considèrent que tout l'e [illegible] nt à vue a gondolfière des PJ. Be kers [illegible]

Lavarie et avarice [illegible] est midi heure mais impo [illegible] de se poser près d'une ville pour acheter du matériel et réparer. Les PJ ont besoin de bois léger de toile de [illegible] valeur totale 500 po et d'un con [illegible] avec sa forge pour 10 heures coû 5 po. Les autochtones, s [illegible] ant la [illegible] nne alla re haussent les tarifs et m ultiplient les taxes. Si les PJ ne marchandent pas âpremen [illegible] chaque étape leur reviendra 1d20 fois [illegible] us cher ! En cas de bagarre les autorités règlent la question. Les PJ peuvent acheter à un prix imposé (deux fois plus cher) ou s'en aller sans discuter. Bien sûr tous les [illegible] gâts causés sont à leur charge. Si la situa [illegible] on tourne vraiment vinaigre ex [illegible] les actes des PJ les [illegible] tusaar et les Chevaliers du Jugement. Ils examinent les faits, apprécient le bien qui unit les PJ à Malathor le paladin, puis prononcent la relaxe.

La tempête : alors que les PJ traversent une mares [illegible] le hauts sommets couronnés par les neiges [illegible] ents se déchaînent, secouant la gondolfière et les hippogriffes en tous sens. Un jet de Connaissance des sorts (DD 6) ou Equ [illegible] ature aer en le DD 4 [illegible] que cette [illegible] pitation est de nature magique. Si les PJ scrutent les mo [illegible] (Fouille DD 13) ils peuvent repérer un géant des tempêtes au sommet d'un pic rocheux, riant et dansant une lyre à la main au milieu de la pluie et des éclairs.

Le géant s'amuse avec ses pouvoirs de *courroux du climat* et *appel de la foudre*. Si les PJ veulent éviter le [illegible] leur faut trouver un moyen de lui ra re arrêter cette tourmente. Le combattre [illegible] bie sûr une hérésie [illegible] écraserait tout le monde sans difficulté. Par ailleurs il ne s'intéresse guère aux requêtes de simples [illegible] petits [illegible] ner leur moyen de le convaincre est donc de impressionner. On peut le faire soit par un discours éloqu [illegible] Diplomatie DD 20 [illegible] 1 à 5 en fonction du *marplap*) soit en faisant mieux que lui dans le domaine des arts lyriques (duel contre lu en Représentation chant, danse, musique ou théâtre en trois manches, deux manches gagnantes). Si les PJ le convainquent interompt la tempête. S'ils sont particulièrement éloquents, le [illegible] Si ils s [illegible] Si les P [illegible] faire cesser, considérez qu'ils passent une des pires heures de leur vie, mais qu'ils s'en sortent. Cependant les bourrasques et les éclairs tuent 6d6 aéromarins, les hippogriffes perdent 50% de leurs pv et tous les PJ encaissent 5d6 pv de chocs variés (Jet de Réflexes DD 25 1/2 dommages).

Géant des tempêtes : pv 200

s'interpose violemment. Il faudra le combattre pour progresser (idem *mini-imposante de Bigby*, p. 86, jet de sauvegarde ad. 06).
Au vu de la dimension des coffrets, les seuls éléments intéressants pour les PJ sont les matériaux précieux. Ils prennent le temps de remplir leurs sacs de richesses. Ils emportent l'équivalent de [illegible] 0 x 000 po par personne. Il y a également quelques blocs bruts d'adamantine en quantité suffisante pour forger une armure et cinq ou six armes d'exception (cf. création d'objets magiques, cf. chapitre 8 du *Guide du Maître*).
Si un PJ possédant des compétences de forge on passe 24h à travailler le matériau extraordinaire présenté ci-[illegible] gagne 1d10

[illegible] piège perfide placé par le Roi Bazoeurk. On ne peut ob-

[illegible]

[illegible] le tombe. Mais dès qu'on l'ouvre, un élémentaire de feu apparaît dans l'âtre et attaque.

[illegible] bronze donne sur la salle suivante.
[illegible] de feu (Gardien I)

3. Sa Parole est d'Argent

Cette salle hexagonale est aussi immense que somptueuse. Ses

[illegible] ou [illegible] empêche d'en [illegible] déplacé.

[illegible]

[illegible] par les autres et aussitôt renvoyé au lecteur de sort.

[illegible] langage ensorcelé compréhensible par tous.

[illegible] d'un prochain scénario). Mais dès lors, les pouvoirs de la Clef le [illegible] nuit après nuit dans son sommeil, le laissant rêver d'un règne éternel et d'une puissance sans égal. Le roi Bazoeurk commença à déraisonner et se mit à fantasmer de devenir un monstre vaincu. Investi pour tout ou s'par les pouvoirs de Chiaroscuro. Et la Clef exauça son vœu. Une nuit, [illegible] se transforma, mais la force de l'invocation fit fondre le glacier surplombant sa cité, noyant la

[illegible]

[illegible] tombeau du roi.
La dernière page du livre contient une puissante rune [illegible] tagé sa compagnie jusqu'au bout. La rune frappe de son [illegible] veau. Après quoi, elle s'efface définitivement.

4. Son Silence est d'Or

[illegible]

[illegible] rendre hommage à leur suzerain.

[illegible]

[illegible] sol devant lui.

[illegible]

[illegible] émettant dans l'air des particules [illegible] semblables répondent !

LES TERRES BOREALES

Après treize ou quatorze jours de

Grisou et la Matrice les PJ parviennent dans les Terres Boréales très au nord

elà de l'Empire

ment nuit les nuages et les du ciel sont magnifiques, déployant d'improbables violets sur des tapis de de pourpre. Mais la température est glaciale. Ceci manquera pas de poser aux PJ des problèmes variés l'eau

Guide du Maître

La dernière étape "civilisée" avant la grande mer de glace est un petit village de pêcheurs accroché aux rimes falaises du continent. C'est un endroit idéal pour faire une halte d'ici, alors que la Matrice indique maintenant à Grisou qu'il va falloir descendre sous le niveau de la mer.

Le petit village est habité par les Skïams, de grands barbares humains, musculeux et imberbes à la peau couleur olive et aux yeux bridés. Ils accueilleront les PJ avec enthousiasme, trop heureux d'avoir des nouvelles du monde.

La vie des Skïams est dure et ils subsistent dans des conditions effroyables. Dès la naissance, leurs nouveau-nés sont abandonnés une nuit sur la glace pour tester leur capacité de résistance. Plus tard, les barbares skïams doivent apprendre à affronter les ours blancs géants et les rémorhaz qui sont leurs plus dangereux prédateurs. Bon nombre de barbares ne dépassent pas l'âge de trente ans.

Les Skïams sont très superstitieux ils adorent les objets gieux : colifichets, breloques, etc. Eux-mêmes fabriquent de magnifiques produits dérivés des rémorhaz : boucliers d'écailles, bottes de chitine, etc. et des ours blancs (fourrures, vêtements, etc.). Si les PJ le souhaitent, il y a là de quoi poser les bases d'un nouveau comptoir pour la Compagnie des Vents. A eux de négocier les termes des contrats et des échanges. D'autre part, un peu de *roublar* et les compétences appropriées permettront d'apprendre que

Les légendes skïames racontent que jadis, leur peuple vivait sur une langue de terre beaucoup plus grande au pied d'un gigantesque glacier et que la mer se trouvait plus loin. Un généreux roi, nommé Barceurk le Forgeron Sorcier, régnait alors sur ce territoire dans une magnifique Cité-Sans-Nom, bâtie sur une colline aux pieds du glacier. Mais il aurait commis une abomination et pour le punir, les dieux auraient fait fondre le glacier en une seule nuit, faisant monter le niveau des eaux et engloutissant la Cité-Sans-Nom. Depuis, la mer a été rebaptisée Mer des Linceuls.

« Personne n'a jamais vu les bâtiments de la légende lorsque on pêche dans certaines régions éloignées de la Mer des Linceuls, on peut apercevoir par endroits, là où la croûte de glace n'est pas trop épaisse, des silhouettes cadavériques prisonnières des profondeurs, leur bouche de noyé figée en un cri éternel et muet.

Les chamans skïams racontent aussi que la nuit, on peut observer dans ces régions hantées des lueurs sous la glace et qu'on distingue encore le lointain hurlement des âmes prisonnières de la mer.

Aux pieds des falaises s'étend le territoire de chasse des Skïams. À quelques kilomètres au nord, la glace diminue en épaisseur et elle est rouée de passages frayés par les rémorhaz. C'est précisément là que la Matrice va entraîner Grisou et les PJ.

Barbare skïam : pv 20

La capture de Sinsemilia !

Dès que l'un des PJ se repose, il est victime d'un étrange cauchemar : Sinsemilia, alors qu'elle se promène dans son jardin d'Oblivion, est soudain capturée par un groupe d'immondes Ghûmohastas. Il la revoit ensuite prisonnière d'une gangue de flamme, dans la Citadelle de l'Écorcheur, criant de douleur ! Le PJ se réveille en sursaut, frappé d'une grande détresse. Ce message télépathique a été envoyé par Sirsa et reflète la réalité, comme on va le voir. Il se reproduira plusieurs fois, chez l'ensemble des PJ, et doit les pousser à se Séparer.

Quoi qu'il arrive, il faut attendre encore un jour ou deux pour pouvoir communiquer avec Reghulus, via le miroir d'audience (il ne fonctionne que rarement sur le plan primaire, cf. p. 52) et espérer porter secours à l'incarnat du Bien.

LA MER DES LINCEULS

La Matrice va entraîner les PJ jusqu'à la Cité-Sans-Nom qui gît par une centaine de mètres de fond dans les profondeurs de la Mer des Linceuls. Pour y accéder, ils vont d'abord devoir s'aventurer en surface, puis sous l'eau.

Le territoire des rémorhaz

La température est extrêmement froide au-dessus de la Mer des Linceuls. N'oubliez pas d'en faire ressentir les effets aux PJ (cf. règles sur les dangers du froid, cf. chapitre 3 du Guide

u Maître). S'ils se rendent à pied sur l'immense étendue de glace, même secondés par un guide skîtam, ils ne manqueront pas de tomber sur un ou deux meutes rémorhaz qui parcourent [illegible] territoire de chasse avant d'arriver à destination. [illegible] comprendre il leur [illegible] gondolière. Le voyage se [illegible] sans encombre, mais un vieux rémorhaz aura l'intelligence de repérer l'ombre de leur vaisseau à leur arrivée [illegible] se cachera et attendra jaillissant lorsque les PJ seront à terre et sans défense [illegible] les PJ doivent, selon la Mer, traverser la croûte de glace et s'engager dans les eaux dormantes à ci-dessous.

Rémorhaz (3) : jeunes : pv 50, 38 ; vieux : pv 78

Les cavernes aquatiques

La Mer des Linceuls, qui résulte d'un cataclysme magique, a une structure inhabituelle. Son eau a été en grande partie transformée en glace, emprisonnant de loin en loin diverses poches liquides. L'ensemble forme un vaste labyrinthe de cavernes [illegible] aux parois de glace [illegible] quatre kilomètres pour que ce phénomène se dégrade et les [illegible] semble à une mer polaire normale.

L'appareil de Kwalsk récupéré dans l'épisode précédent est idéal pour trancher ce labyrinthe immergé. Cette voie a d'ailleurs la préférence de la Matrice, qui est morte maintenant. C'est au point de lui donner des visions sur la direction à prendre. [illegible] les PJ insistent pour rester à pied sec, ce sera possible, mais leur faudra faire de très longs détours en empruntant les tunnels des rémorhaz creusés dans l'épaisseur de la Mer des Linceuls. Ceci implique de multiples rencontres avec ces monstrueuses créatures et n'est envisageable que pour des personnages surpuissants.

Au cours de sa plongée, l'appareil doit négocier plusieurs passages difficiles.

a) Les PJ traversent une faille ou caverne bleutée. Lorsqu'ils croisent un orque, la créature intriguée par ce poisson aux yeux lumineux [illegible] donne un coup de dents dans l'appareil de Kwalsk pour le goûter. Si les PJ éteignent les feux de l'appareil et se tiennent tranquilles, l'orque s'éloigne. Si ils répliquent (pince, sort, etc.), le combat s'engage. Elle tente encore quatre ou cinq attaques, avant d'abandonner.

b) Pour franchir un passage délicat, l'appareil est obligé de plonger à une grande profondeur. Ce n'est dangereusement commence à encaisser 1d4 pv structuraux par round. Au bout de quatre rounds de plongée, le passage se rétrécit : pour le dégager, il faut casser 30 pv de glace (pince, sorts, etc.), tout en continuant à encaisser 1d4 pv structuraux par round. Le passage remonte ensuite rapidement.

c) L'appareil de Kwalsk approche des vestiges de la Cité-Sans-Nom. D'étranges bâtiments se profilent derrière les parois des tunnels que les PJ traversent. De loin en loin, on aperçoit [illegible] cadavres prisonniers de la glace, certains déchiquetés, d'autres bien conservés. Soudain, les bancs de poissons qui accompagnent l'appareil s'enfuient en tous sens. Une ombre s'extrait des murs du tunnel et approche lentement, flottant dans le silence sombre. Les PJ vont être attaqués par une âme-en-peine.

Cette créature incorporelle peut passer à travers les parois de l'habitacle. Si les PJ la repoussent [illegible] assez facilement, une seconde âme-en-peine viendra [illegible] prêter [illegible]

Orque épaulard : pv 85
Âme en peine (2) : pv 32

LE PEUPLE EXSANGUE

La Cité-Sans-Nom, sous la Mer des Linceuls, comporte plusieurs poches d'air. En effet, lors de la catastrophe magique qui fit fondre le glacier, des espaces aérés furent également piégés, retenant en leur sein un petit nombre de survivants. Hélas, ces survivants succombèrent ensuite un à un à la malédiction qui les avait frappés. Des siècles plus tard, ces "survivants" sont devenus le Peuple Exsangue, une population de blêmes et de goules se nourrissant de poissons, de crustacés et, occasionnellement, d'une ou deux créatures des profondeurs. Lorsque les PJ parviennent à sortir du labyrinthe des cavernes aquatiques, ils ont la surprise d'émerger à la surface d'un petit lac. À l'heure, ils découvrent alors tout autour d'eux des pans de glace englobant les contours d'une ville spectrale. La pierre jadis utilisée pour construire la Cité-Sans-Nom est une étrange roche basaltique veinée de phosphorescences vertes. Ses bâtiments, aujourd'hui pétrifiés dans leur gangue froide, semblent vibrer de palpitations maladives. Une multitude de tunnels sont creusés dans ces parois gelées, tel un nouveau [illegible] des rues et conduisent à l'intérieur des habitations.

Soudain, les feux qui papillotent faiblement dans quelques entrées sont occultés par de nombreuses silhouettes. Rampant et caquetant, le Peuple Exsangue sort à la rencontre des PJ. Une centaine de goules et de blêmes vivent ici depuis des temps immémoriaux. Leur peuple, jadis civilisé, a gardé des traces de ses anciennes manières et les créatures considèrent pour l'instant les PJ avec plus de curiosité que d'appétit. Un bon *roleplay* et quelques jets de compétences appropriées (Bluff, Diplomatie, Intimidation) permettront d'apprendre que :

Les goules sont les anciens sujets du Roi-Dieu-Devant-Tout.

Elles ont tout oublié de leur passé et ne vivent qu'au présent, de façon précaire, en reproduisant d'antiques rituels sans même les comprendre. Les goules sortent des couvens et des plats alors qu'il n'y a rien à manger, elles jouent [illegible] poupée avec des morceaux d'os, elles font du feu avec les vestiges de la cité, etc.)

Elles vont souvent chercher des os plus haut dans un lieu appelé le Mont des Sépultures. Il y a un temple noir, là-bas, dont elles ne s'approchent jamais saisies de crainte sans bien comprendre pourquoi.

Elles ont pour habitude de psalmodier une sinistre comptine enfantine, héritage d'un obscur et lointain passé. Cette mélopée se nomme " La Complainte du Roi-Qui-Devint-Fou " et dit à peu près ceci :

Au début de la complainte le roi commande un arme
Écoute bien, apprends tout car le roi devint fou
Son souvenir est poussière, mais sa poigne est de fer
Sa parole est d'argent, si tu es transparent.
Et son silence est d'or, mais son rire cache la mort.
A la fin de la complainte seule compte l'adamantine

Ces vers donnent des indices sur l'intérieur d'un temple, comme vous le verrez dans la partie suivante.

Au total, si les PJ se montrent agressifs, ils n'obtiendront rien et seront rapidement catalogués comme " nourriture ". Une petite chasse à l'homme à travers les ruelles obscures risque fort de s'organiser rapidement. Les PJ auraient alors intérêt à traverser la ville à bord de *l'appareil de Kwalish*.

En revanche, si certains se montrent généreux, par exemple en offrant leurs rations ou la carcasse d'un monstre précédemment tué, le Peuple Exsangue restera calme et leur proposera même des panse-oreilles, de petits crapauds qui se rouleront en boule dans les conduits auditifs, empêchant toute audition. Le procédé est ignoble et désagréable, puisqu'il faut les arracher ensuite pour les retirer (-1 pv). Mais les goules estiment qu'elles font là un cadeau de choix. *Mmmm, toi mettre qui si on a mes grimpoir en haut, chercher des os, mmmh, délicieux os pour nous, mmmh.* Il sera très malpoli de les décevoir, ça pourrait les contrarier.

Goules (72) : pv 13
Ghasts (29) : pv 26

LE MONT DES SÉPULTURES

La Maîtrice confie le guide de Grisou. Il faut suivre les tunnels de glace qui traversent la Cité-Sans-Nom en s'élevant constamment (la ville est construite sur les pans d'une montagne). Les PJ escaladent des pentes raides pendant plus d'une demi-heure et arrivent finalement dans une titanesque caverne aux parois de glace : le sommet du Mont des Sépultures. L'endroit est lugubre à souhait. Sur des dizaines de mètres autour des PJ, des mousses phosphorescentes poussent sur un vaste champ de pierres tombales aux formes hideuses, gravées de runes antiques. Dans l'air obscur résonne parfois le lointain claquement d'invisibles ailes de cuir, tandis que quelques créatures des profondeurs traversent les cavernes insondables des vargouilles.

Au lieu du cimetière s'élève un temple de pierre noire, ultime demeure du Forgeron Sorcier Bazoeurk le Roi-Qui-Devint-Fou. Sitôt que les PJ approchent du temple, de nombreuses vargouilles sortent des sépultures pour les attaquer. Si les PJ mettent rapidement les panse-oreilles du peuple goule, ils évitent d'entendre leurs cris paralysants. Sinon, le combat risque d'être mortel !

Le temple comprend seulement une dizaine de colonnes, soutenant un chapiteau de basalte. Au toucher, la pierre paraît chaude et vibre légèrement. Des sceaux de plusieurs dieux, dont Saint Justicaar, sont gravés en de nombreux endroits. Ils agissent comme un sort de *terreur* sur toute créature d'alignement chaotique/mauvais, y compris les mort-vivants. Les PJ n'ont aucun moyen de le savoir, mais ces sceaux sont l'œuvre des forces de Justicaar et sa cabale de dieux, qui ont brisé Charoscuro et placé un de ses fragments ici (voir la légende d'Oblivion).

Au milieu du sol, une dalle gigantesque porte un monstrueux anneau de bronze. Il faut une force combinée de 40 pour le saisir et soulever la dalle. Elle s'ouvre sur un formidable escalier en colimaçon, descendant au cœur du Mont des Sépultures jusqu'à la salle 1 (voir plan).

Vargouilles (20) : pv 5

LA TRAGÉDIE DU ROI-QUI-DEVINT-FOU

1 - " Son Souvenir est Poussière "

Cette première salle contient des ornements et du mobilier en bois précieux. Tout est conçu pour un humanoïde de taille gigantesque. Un jet de Connaissance (arcane) (DD 12, taille " titan ") exactement : le mobilier tombe en poussière dès qu'on le touche. Une double porte ornée d'un second anneau de bronze permet d'accéder à la pièce suivante. Un jet de Détection (DD 10) fait remarquer que la poussière devant la double porte paraît différente. Un jet de Connaissance des sorts (DD 15) apprend qu'il s'agit de restes humanoïdes. En fait, un symbole de mort est finement gravé dans l'anneau de bronze. Quiconque l'empoigne au lieu de pousser simplement la porte en le-même déclenche son pouvoir (il lui reste encore 80 pv à détruire).

2 - " Sa Poigne est de Fer "

Cette pièce titanesque est la plus extraordinaire des forges qu'on puisse imaginer. D'étincelants soufflets de cuivre y côtoient de formidables marteaux runiques, des blocs de bronze s'empilent à côté d'enclumes de marbre et un feu magique permanent crépite dans l'âtre gigantesque creusé au centre de la salle. Quant aux murs couleur de fer, ils sont totalement couverts par des armes provenant de multiples mondes étranges. Tout cela bien sûr, à la taille d'un titan.

Sitôt que les PJ touchent à quoi que ce soit, y compris la porte de sortie, un monstrueux gant d'acier apparaît dans les airs et

s'interpose violemment. Il faudra le combattre pour progresser (idem *main impérieuse de Bigbu*, pv 80 ; jet de sauvegarde au 16e).
Au sujet de la dimension des objets : les seuls éléments intéressants pour les PJ sont les matériaux précieux : ils prennent le temps de remplir leurs sacs de richesses, s'emportent l'équivalent de [illegible] 0 x 1000 po par personne. Il y a également quelques blocs bruts d'adamantine en quantité [illegible] pour [illegible] d'exception (cf. création d'objets magiques, chapitre 8 du Guide du Maître).
Si un PJ possédant des compétences de forgeron passe 24h à étudier le matériau extraordinaire présenté ici, il gagne [illegible] 0 points dans sa compétence. Ce bonus [illegible] grâce à un privilège permanent placé par le Roi Bazoeurk. On ne peut l'obtenir qu'une seule fois : on gagne un bonus pas des rangs.
Une recherche attentive (Fouille DD 25) permet de dénicher une Gueule-de-Dragon, sorte de fusil à poudre conçu pour une taille humaine (identique au mousquet, cf. table 6-3 du *Guide du Maître*) ainsi qu'une réserve de 30 balles d'argent (identique à des balles de maître), une porte secrète. Fouille DD 20) conduit [illegible] salle des armures [illegible] où sont cachés un bouclier au [illegible] un *anneau de bandes de bonne fortune* (tous à taille humaine). Mais dès qu'on ouvre, un élémentaire de feu apparaît dans [illegible] et attaque.
Au fond de la forge, une énorme porte en fer ornée d'un anneau de bronze donne sur la salle au vantail.
Élémentaire de feu, Grand (1) : pv 60.

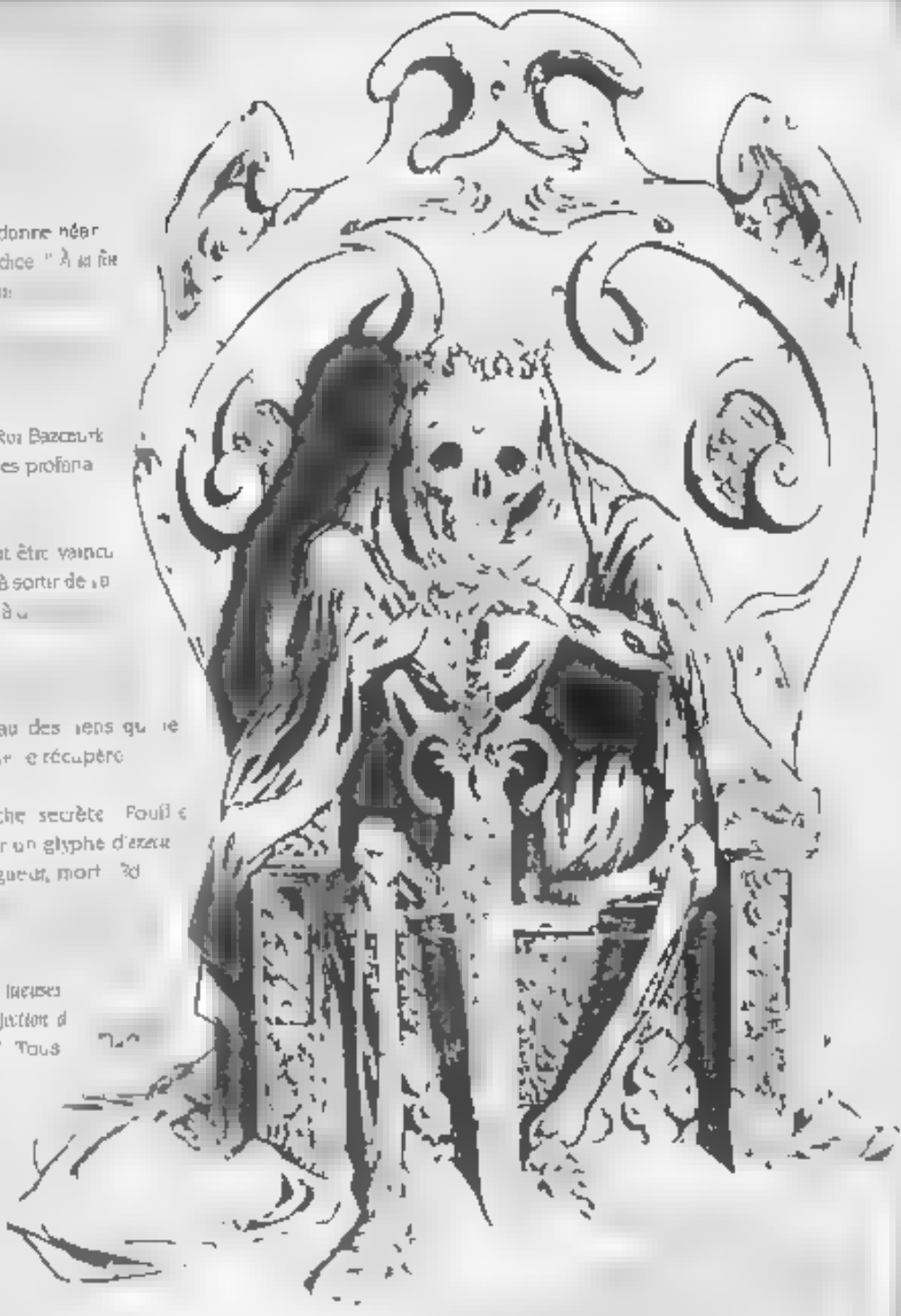
3 « Sa Parole est d'Argent »

[illegible] salle hexagonale est aussi immense que somptueuse. Les murs ont été recouverts du sol au plafond par d'élégantes dalles forgées dans l'argent [illegible] plus pur. Sur les murs et au dos de la porte sont scellés six très hauts miroirs noirs. Au centre, un grimoire géant (aussi grand qu'une table d'auberge) est posé sur le sol. [illegible] moitié et ses pages sont en argent et il est fermé. Les [illegible] du grimoire [illegible] au sol par une chaîne indestructible qui empêche d'être déplacé.
Si un PJ ouvre le livre, six reflets identiques au PJ sortent des miroirs et attaquent. Ces reflets sont semblables au sort *convocation d'ombres*. On peut les combattre ou détruire ces miroirs eux-mêmes (pour chacun : CA 20, pv 40). Notez que si le grimoire est ouvert à distance ou que la personne qui l'ouvre est *invisible*, aucune *convocation d'ombres* ne se forme. L'indice est fourni par la comp[illegible] « Sa parole est d'argent » [illegible]
Par ailleurs, tout sort d'attaque lancé dans cette pièce [illegible] apparié par les miroirs et aussitôt renvoyé [illegible].
Le grimoire s'intitule « La Parole de Bazoeurk » et comporte le testament ultime du dernier roi de la Cité Sans-Nom. [illegible] est écrit dans un langage ensorcelé compréhensible par tous.
Bazoeurk raconte qu'il était jadis un généreux roi humain et un Forgeron-Sorcier soucieux de la paix de son peuple. A la [illegible] de ces dieux, il devint le gardien d'un fragment de Chiaroscuro, la Cité des Songes. NB : [illegible] attention de ne pas parler au PJ du jugement d'Oblivion par les dieux. Cette révélation fait partie d'un prochain scénario. Mais dès lors, les pouvoirs de la Cité [illegible] tentèrent, puis après nuit de son sommeil, le faisant rêver d'un règne éternel et d'une puissance sans égale. Le roi Bazoeurk commença à déraisonner et se mit à fantasmer du devenir un mort-vivant, investi pour toujours par les pouvoirs de Chiaroscuro. Et la Cité exauça son vœu : une nuit il se transforma, mais la force de l'invocation fit fondre le glacier surplombant sa cité, noyant la [illegible] plupart des habitants et créant la Mer des Linceuls.

Cette tragédie acheva de faire sombrer le roi dans la folie. Il [illegible] en fusionna avec le fragment de Chiaroscuro et jeta un sortilège [illegible] : les survivants de son peuple le rejoignirent dans le monde des non-morts et le nom de sa cité fut effacé des monuments, des livres et des mémoires, pour être oublié à jamais.
Sur l'avant-dernière page du livre est gravé le mot de [illegible] « SILHVHER ». Si on le prononce à voix haute, le mur du fond d'apparaît pour donner [illegible] au tombeau du roi.
La dernière page du livre contient une puissante rune [illegible] cadeau du Roi Bazoeurk à ceux qui auront lu et partagé sa complainte jusqu'au bout. Le jeune trappe de son énergie la première personne qui la lira. Et qui fait gagner un niveau. Après quoi elle s'efface définitivement.

4 « Son Silence est d'Or »

Cette salle aux proportions épiques est entièrement tapissée de plaques forgées en or. Du milieu jusqu'au fond de la pièce, le sol, les murs et le plafond sont ciselés de signes cavalistiques. La première moitié de la salle est couverte par un sort de *silence* permanent. Des [illegible] en bois précieux, aujourd'hui en ruine, étaient jadis placés là pour ceux qui souhaitaient se recueillir et rendre hommage à leur suzerain.
Dans la seconde moitié, les runes de Bazoeurk servent à conserver sa puissance dans le sommeil qui l'emporte à travers les âges.
Au fond de la salle s'élève un monstrueux trône de platine supportant un squelette gigantesque. Le squelette est drapé d'un suaire tombant de ses épaules comme une cape enveloppant ses membres [illegible]. Sur son crâne ricanant est plantée une couronne d'épines d'adamantine. Ses mains sont refermées sur le pommeau d'une épée runique plantée verticalement dans le sol devant lui.
Dès que Chisoure [illegible] dans la pièce, la Matrice incrustée dans son poil [illegible] se met à pulser et scintiller de façon extraordinaire, émettant dans l'air des particules lumineuses semblables à des [illegible] de runes évanescentes. En réponse, un chant vibrant de résonances métalliques étrangères envahit la salle, provenant du squelette. La Matrice et la Cité des Songes [illegible] que le sang versé à Jurgeau se répondent.



Qui-Devant-Fou donne néan
moins un indice : " À la fin
de la compétition

ette de puissance. Le Roi Bazeuik
Attaque les profana

Malgré sa puissance, Bazeuik peut être vaincu
plusieurs façons : en le forçant à sortir de sa
es sons à u

0 pv en dégâts de feu, juste au niveau des reins qu'il
f xent, à la couronne d'adamantine et qu'il récupère

La base du trône dissimule une cache secrète. Fouill e
DD 2). Son ouverture est protégée par un glyphe d'explosion
Il sort lancé au 6e niveau. Jet de Vigueur, mort. 3d
La compétence donnait

ges). Trois flèches lancées
norme *faux de projection d*
u nom "Sk chieu". Tous
sont à taille humaine
Squelette gigantesque : p

ÉPILOGUE DE L'ACTE III

ténébreux d'Oblivion. Ils arrivent en ir au terme de
nais s'emparer d'un fragment de la
mythiq le Clef des Songes

Lorsque les PJ ouvrent le boîtier, ils ont la surpr
r cette relique voyante
d'un blanc quasi-lumi
ment de la même qu
fragment de Chiaro

Les PJ sont libres de repartir par-là où ils sont v
ter sur place. Dès qu'ils le souhaitent, Grisou les

son *miroir d'audience* pour entrer à nouveau en contact avec Réghû. Si tout se passe bien, les PJ pourront alors retirer leur *collier de protection* et s'endormir tandis que l'incarnation leur fera subir une Transmigration pour les ramener dans Oblivion.

Mais ce ne se passe comme prévu à un détail près... Écorcheuse localise immédiatement Grisou à la seconde où il enlève son médaillon ! Elle attend cet instant depuis des années. Le portail précédemment préparé en ouvre prend Réghû Ios de vitesse et transmigre aussitôt le groupe au cœur de sa cité de Bliême. Elle s'approprie immédiatement le fragment et abandonne les PJ dans l'une de ses cavernes en attendant de statuer sur leur sort. À leur réveil, les aventuriers vont avoir la surprise de constater qu'ils ont été doublés de bien hideuse manière.

ACTE IV : ALBA-SECUNDUM

LES ABOMINATIONS DU PASSÉ

D'abord le *ténèbres*. Puis, le vent. Le retour à la conscience. Mal au crâne. Les PJ se réveillent avec difficulté.

Leur équipement est avec eux. Mais constat immédiat et amer : ils ne possèdent plus le fragment de Chiaroscuro. Quant à Grisou, aucune nouvelle, il se cache à l'intérieur d'un PJ jusqu'au moment de retrouver sa "maîtresse" l'Écorcheuse. Sont-ils de retour à Oblivion ? Ils peuvent également le supposer. Certains PJ peuvent déjà s'appuyer sur un coude ou s'asseoir en plaçant leurs pieds sur d'étranges pierres. Elles sont poisseuses et glissantes, qui semblent recouvertes d'un sol. Difficile de discerner quoi que ce soit, un sort de *ténèbres* vient de s'activer sur les PJ. Ces derniers sont victimes d'une série de sortilèges qui s'enchaînent automatiquement à chaque fois qu'un ou plusieurs Oubliés sont abandonnés ici par l'Écorcheuse.

Plic, plac, plic, plac... Des gouttes tombent régulièrement sur des PJ. L'endroit ressemble à une vaste et glaciale caverne où résonne l'écho de leur voix. Mais le froid ne parvient pas à masquer une odeur douce-amère... Plic, plac, plic, plac... Une odeur de cherogne. Une odeur de mort.

Plic, plac. Certains PJ reçoivent des gouttes ou plutôt est-ce une sueur glaciale qui leur descend dans le dos ? Tandis que leurs pupilles se dilatent, les ténèbres environnantes perdent de leur densité : un sort de *dissipation de la magie* lance au 3e niveau s'active sur la zone des PJ. Il annule le sort de *ténèbres* et éventuellement certains de leurs sorts.

Elle tient [illegible] effectivement d'une faible lueur maladive émanant de mousses longues à peine phosphorescentes. Non, le sol sous leurs pieds n'est décidément pas constitué de pierres poreuses. C'est un tas d'os. Un monticule. Une véritable COLLINE d'ossements brisés en morceaux ! Un sort d'*imprécation* s'active sur les PJ : ceux qui ratent leur jet de Volonté DD 15 se mettent à trembler !

Plic, plac, plic, plac. Quant aux gouttes, elles proviennent d'immondes cocons visqueux pendus sous la voûte à dix mètres à peine au-dessus des PJ. Des cocons monstrueux, dans lesquels on devine des silhouettes humanoïdes, par centaines. Ou plutôt leurs restes momifiés. Car beaucoup sont desséchés, suspendus là depuis des années. Mais d'autres sont plus récents, très récents, même... Plic, plac. Puisque c'est leur sang qui s'égoutte au-dessous sur le sol poisseux, pavé d'ossements.

Maintenant, les PJ doivent faire un nouveau jet de Volonté DD 15. Ceux qui échouent sont victimes d'une *imprécation*. Sauf ceux qui avaient déjà échoué auparavant qui subissent à la place une *malédiction* : terrorisés, leurs muscles les abandonnent et ils ont désormais -6 en Force.

Si les PJ ont le cœur d'examiner à distance les cocons, ils peuvent acquérir la certitude qu'il n'y a ici que des corps d'adultes et aucun enfant (Détection DD 0), qu'il n'y a également aucun équipement dans les cocons (Détection DD 7). S'ils ont les moyens d'en décrocher certains pour examiner les cadavres à l'intérieur, ils contempleront des carcasses déchirées, au crâne perforé et déduiront le horrible mécanisme de la création d'un Ravageur (cf encadré en [illegible]).

Une histoire terrible ne demande aucun jet de dé pour être devinée. Ces malheureux sont évidemment les Oubliés kidnappés depuis des années par l'Écorcheuse afin de subir d'horribles expériences. S'en est-elle servie pour créer son Ravageur ? Pour attacher des bribes d'information sur Chiaroscuro ? Pour perfectionner la race des Ghûraghastas ?

Probablement un peu de tout cela à la fois. Désormais, cela ne fait plus aucun doute : les PJ comprennent qu'ils sont au cœur d'Alba Secundum, la "Seconde Main Blême", atroce Palais de l'Écorcheuse où ils ont failli mourir lors de leur premier voyage !

Mais des gémissements étouffés leur parviennent bientôt, provenant de la seule issue à cette pièce : un large tunnel livide, comme un goulet osseux conduisant à la caverne suivante. Resterait-il des Oubliés encore en vie ?

La seconde caverne est creusée dans la même étrange pierre blanche que le reste d'Alba-Secundum, mais elle est baignée d'une lueur plus douce, plus chaude. Elle a les mêmes proportions que la première, mais il n'y a ici aucune victime à déplorer. Pourtant l'horreur est bien là lorsqu'on contemple les douzaines d'enfants qui sont retenus prisonniers. Ils vont bien et semblent en bonne santé. Sauf ce n'est qu'ils sont chacun enfermés dans une immonde cuve organique, un œuf grisâtre, mou et transparent, hérissé d'étranges cordons puissants et remplis de liquide amniotique.

[illegible] et d'Alchimie ou de Connaissance des sorts (DD 10) suffit pour conclure qu'il serait dangereux, voire fatal, d'extraire un enfant ou d'endommager sa cuve. Avec un meilleur score (DD 24), on peut affirmer [illegible] qu'ils sont en état d'animation suspendue et qu'ils n'ont subi aucun mal ni aucune altération. Leurs gémissements étouffés par le liquide ne sont que des symptômes normaux chez ces enfants. Paisiblement endormis et en train de rêver.

[illegible] libérer un enfant, celui-ci s'agite en dormant et le liquide amniotique se teinte de sinistres volutes noires. Tout rentre dans l'ordre si les PJ s'arrêtent rapidement. Si ils persistent, l'enfant sort de sa cuve, s'éveille et décède en quelques instants, le visage crispé d'horreur.

Un second couloir partant de la Salle des Œufs conduit vers une lumière plus intense, apportant avec elle un souffle d'air chaud. L'espace aux dalles semble cette fois beaucoup plus vaste. Au loin, on perçoit le grondement d'un fleuve.

Un appel résonne soudain dans l'esprit des PJ : « Les FLAMMES. *Les flammes me consument. Venez jusqu'à moi, vite.* » C'est Sinsemilla. Elle vient de pousser un cri mental de détresse puissant et déchirant afin de prévenir les PJ. Sa prison est toute proche et son agonie semble générée aussi. C'est le moment de se préparer : lancer de nouveaux sorts de protection, boire des potions, sortir les armes, etc. L'heure de la confrontation approche !

LE NID DE L'ÉCORCHEUSE

Avant tout, rappeler aux PJ où se situe Alba-Secundum dans Oblivion : cela a son importance. Prenez aussi le temps de redessiner un grand plan de la caverne à partir de celui qui vous est fourni (schéma IV). De préférence, préparez-le à l'avance (à échelle de vos figurines) et déployez-le en même temps que vous décrivez les lieux aux joueurs. Au vu de l'affrontement épique qui se prépare, la situation [illegible]

1. La grotte

La troisième et dernière caverne a des proportions titanesques. Ses parois de roche blême sont mangées par une mousse phosphorescente rouge sombre, teinte une braise rougeoyante et pulsante de vie. Des centaines de petites araignées (insectes) grouillent dans la moindre fissure. Les PJ ont le désagréable sensation de pénétrer dans le repaire interdit de quelque créature mythique, de franchir les grilles de l'Esprit du Mal. Cette sensation est d'ailleurs tout à fait réelle : c'est l'Écorcheuse qui a leur commun que par empathie.

2. Le fleuve

Dans les profondeurs béantes de la grotte, trente mètres plus bas, gronde le lit d'un fleuve. Un jet de Sens de l'orientation (DD 15) ou Connaissance (architecture & ingénierie) (DD 10) révèle que l'eau doit provenir du lac central d'Oblivion, coulant jusqu'ici à travers les canaux du Quartier des Premières Eaux. Compte tenu de l'orientation géographique de la citadelle, le fleuve doit la traverser pour aller se jeter dans les gouffres de Morne Douve. Voilà une sortie rapide qui ne manquera pas d'intéresser les PJ.

3. Le rocher suspendu

Au centre de la grotte rougeoyante flotte un énorme rocher suspendu dans les airs par une multitude de ponts de chair noire. Cette toile, sécrétée par les Ghûraghastas, est une substance organique solide, rugueuse et légèrement gluante (jet de Réflexes DD 10 lors de chaque déplacement pour ne pas tomber). Ces ponts sont à peine branlants, aussi stables que s'ils étaient en pierre. Ils permettent à deux humanoïdes ou une Ghûraghasta de se tenir de front. Notez que les Ghûraghastas peuvent également les emprunter par en dessous et remonter derrière leur adversaire pour le surprendre. La toile n'est pas inflammable. Pour briser un pont, il faut réussir un jet de Force (DD 28 ou un infligeant 60 pv). Les PJ arrivent dans la pièce devant l'un de ces ponts. Six autres partent du rocher central et conduisent à un tunnel d'accès.

4. Les tunnels d'accès

Parmi les six restants, deux sont en fait des culs-de-sac : ce sont d'immondes nids semblables à celui dans lequel se trouvaient les PJ au cours de leur tout premier cauchemar. Chaque nid abrite actuellement 1d6 Ghûraghastas [illegible] conduisent à l'extérieur à travers les méandres glaciaires d'Alba-Secundum. C'est une seconde voie de sortie possible, bien que nettement plus dangereuse.

5. La prison de Sinsemilla

Au centre du rocher suspendu est posé un œuf énorme. Sa taille rappelle celle des œufs qui contenaient les enfants, mais la ressemblance s'arrête là. Celui-ci semble comme un brasier émettant de temps à autre une langue de feu rougeâtre. Sinsé est prisonnière à l'intérieur en état d'animation suspendue. Elle est recroquevillée en position fœtale, le poing encore

crispé sur la garde de son épée de bois et semble livrer une intense bataille mentale. Sa prison est un Œuf Gangue. Fait de [illegible] un arc-enc act créé par [illegible] euse qui bloque les pouvoirs de la petite [illegible]. L'œuf de feu n'est vulnérable qu'au froid [illegible] comme "Skorcheur" sort de froid, etc. Pour le briser, il faut lui infliger au moins 50 pv de froid (CA 0).

Soudain, alors que les PJ contemplent la prison de Sinsem, la silhouette familière surgit de derrière son œuf et apparaît.

L'HEURE DES REVÉLATIONS

C'est un halfelin bien connu des PJ : Rhâvi Shândar. Oublié avec qui ils ont sympathisé dans l'Acte I et qui a disparu ensuite pendant son sommeil de l'Acte II. Le [illegible] Shândar a perdu sa verve et l'humour qui le rendait si sympathique. En fait, il a tout perdu, même son âme, puisqu'il est maintenant possédé par un nouveau Ravageur.

Première révélation

Les liens sont détournés par la possession. Rhâvi Shândar lance aux PJ :

Enfin ! ENFIN ! Prouvez-moi que vous avez finalement compris. Je suis venu pour vous présenter devant NOUS. Vous venez d'être cette petite Tissuse de Sliss ? Mais que croyez-vous ? Son enfèrement n'a servi qu'à vous mouver que à diriger vos pas ! Comme tout le reste d'ailleurs. N'est-ce pas Grisou ? Grisou, on vous dit à tous amis pour qu'on travaillais ? Ne te cache pas misérable [illegible] viens voir les mal [illegible] qu'ils [illegible] une juste récompense.

PJ réalisent maintenant avec horreur qu'ils ont été manipulés tout au long de l'histoire par l'Écorcheuse afin de [illegible] rapiécer un autre fragment de la Clef des Songes. Elle a simplement [illegible] pour opérer une nouvelle [illegible] on de groupe une fois la relique récupérée.

Et la manipulation continue puisque les PJ sont en train de subir un sort de *discours captivant* (produit par le Ravageur). Grisou, quant à lui, se terre en tremblant. Ses plus vives craintes ont pris corps : il n'est plus qu'un poids mort et ses deux maîtres veulent se débarrasser de lui. Il n'a d'autre solution que de se cramponner à la protection des PJ. [illegible] fera sincèrement tout pour les aider. Avous d'utiliser judicieusement Grisou pour rattraper une situation trop critique : il aide un PJ qui glisse sur un pont, il s'interpose devant une attaque, etc.

Deuxième révélation

En attendant, le Ravageur poursuit son discours. Le regard vibrant d'orgueil et de folie meurtrière, il tient à démontrer aux PJ toute la majesté de l'Écorcheuse, tout le génie de son plan (ce n'est le seul but du sort de *discours captivant*). Car une seconde révélation, bien pire, est à venir.

" Regarde-les, ma Sombre Déesse, ne sont-ils pas [illegible] dans leur petite coquille de chair ? Eux qui n'ont qu'une seule vie, si faibles, si fragiles.

Répondant au Ravageur, une immense vague de haine engloutit soudain les sens des PJ, telle une noire déferlante psychique émise depuis la voûte de la caverne. Levant les yeux, ils contemplent ce qu'ils croient être les ténèbres au sommet de la grotte. Mais [illegible] ténèbres. C'est [illegible] vous, Sombre Déesse [illegible] *[illegible] commencent à comprendre.*

[illegible] un corps. Une masse noire, aux puissantes arches osseuses, se déplie lentement et d'un [illegible] ger [illegible] *jadis, tu pouvais créer un unique Ravageur à la fois. Mais maintenant, [illegible] à disposition du POUVOIR DE DEUX FRAGMENTS !"*

D'où émergent quatre immondes faux d'ébène, des appendices antérieurs, osseux et tranchants comme des rasoirs, qui se déplient, se tendent vers le bas de la caverne, vers [illegible]. *Que dirait-tu, Sombre Déesse, d'utiliser tes CERVEAUX de tous ces ENFANTS ? Ah, quelle belle ARMÉE DE RAVAGEURS cela ferait !"*

[illegible] vers les PJ pour les taillader en pièces.

Cette fois, le rituel est à son contrôle. L'Incarnation du Mal veut créer une armée de Ravageurs et les lâcher dans le monde terrestre. Et pour cela elle compte utiliser l'imagination [illegible] d'enfants innocents, en dépassant [illegible] à leurs pires cauchemars.

Les PJ doivent réagir. À ce stade, la menace devient réelle et le sort de *discours captivant* est brisé. Le combat final vient de [illegible].

PAR LE FER ET LE FEU !

Dès le premier round, le corps de Rhâvi Shândar explose dans une gerbe de sang pour [illegible] la forme finale de ce nouveau Ravageur. Cette fois, il s'agit d'une monstrueuse créature serpentine surmontée d'un torse de démon. Drapé d'un halo de flammes, il se dresse en position d'attaque, entrouvrant crocs pour lancer un rugissement guttural. C'est une salamandre noble. La créature sait [illegible] une lance noire qu'elle a cachée à terre sur le rocher et se lance dans la bataille.

Simultanément, les quatre appendices antérieurs de l'Écorcheuse se tendent : elles deviennent des faux d'ébène à travers le gouffre pour griffer les PJ. Elle-même ne quitte pas le plafond. L'Écorcheuse peut lancer deux attaques par round (+8/+8). Si le coup porte, le PJ ne subit pas de dommages mais son âme est "écorchée" par l'Incarnation du Mal : perd aussitôt 3 points en Intelligence, Sagesse et Charisme ! Arrivé à 0, le personnage meurt. Les appendices ont une CA 16 et 35 pv chacun.

Quant aux araignées-goules, vous pouvez en faire surgir de deux à douze en fonction de la force de votre groupe.

L'Écorcheuse ne peut pas en faire venir plus dans l'immédiat après la défaite subie dans l'Acte I contre Réghi [illegible].

Salamandre noble (1) : pv 112

Appendices de l'Écorcheuse (4) : pv 35

Ghûraghastas (2 – 12) : [illegible]

Que peuvent fa re les PJ ?

Combattre le Ravageur les appendices de l'Écorcheuse. les Ghûraghastas pour cela. les PJ n ont pas le choix S i s fuient es huraghastas ne les poursuivront pas plus loin que les front eres d'Aiba-Secundum En revanche e Ravage u es traque a jusqu'à ce qu es tue ou qu'il soit même tue

Combattre i Écorcheuse directement ? elle est peu vulnérable aux pouvoirs des PJ De son côté elle utilise ses appendices antérieurs et envoie des vagues d'émot ons empathiques chaine " divine " colère etc mais n'en fera pas plus au cours des procha nes heures a Transm gration de groupe a trop épu sée

- Gagner du temps orgue de Écorcheuse est peut être unique défaut de sa cuirasse Il suff t par exemple qu un PJ defie e Ravageur en combat sing lier sur un pont de toile (Bluff o intim dation suivant la façon de s'y prendre DD 5 dans tous es cas). Ceci détourne l'at tion de Écorcheuse et peut donner le temps aux autres de libérer Sinsam ll a de déployer l'appareil de Kwatisk etc

Libérer Sinsemill a : pour cela aut briser cœur Gangue Flamme qui l'entoure Il est considéré comme CA 15 pv 30 mais sou le froid peut l'affecter sort de froid, arme de glace, etc Sitôt libere Sinsé s'interpose courageusement entre les PJ et l'Écorcheuse brandissant son épée de bois Et pendant quelques instants le temps paraît se figer. Dans un déluge de puissance. es deux ncamins s'affrontent Au débu la petite le pare va amment les coups avec son épée de bois et parvient même à repousser es ténèbres ! Les PJ disposent alors de deux rounds sans subir d'attaque de l'Écorcheuse Mais cette dernière redouble de hargne et au troisième round, Sinsemi a s'écroule épu sée. dans les bras des PJ

Sauvé ! est possible de vaincre le Ravageur mais d'autres Ghûraghastas su vront et l'Écorch e est presque invincible ir dev ent donc l'objectif principal après avoir bér é S nsé On peut le faire d'au moins deux façons : En empruntant l'un des couloirs qui mènent vers la surface ur s'expose alors aux attaques de nomb ses Ghûraghastes et. Dieu sait que es au res hor l'intérieur d'A ba-Secundum est laissé à votre imagination rien ne vous empêche d'en aire un hideux laby n e d'exploration devrait être réservé à des personnages de haut n veau. 2 Le plus " simple " est encore de déployer l'appareil de Kwatisk. d'embarquer avec Sinsemill a et de sauter dans la rivière ! Le déploiement demande deux rounds Le plongeon dans la rivière inflige un choc à l'appareil 40 0 pv s dégâts aux et aux PJ 5d6 pv jet de Re exes DD 18 1/2 dommages suffit ensuite de remonter la rivière à contre-courant pour rejo ndre e aby-rinthe de canaux d'Oblivion et des territoires plus sûrs Notez qu en su vant le sens du courant on débouche de l'a tre côté de la cuvette Pour se jeter dans Morne-Douve un gouffre habité par de nombreuses mangeuses d'araignées la sit ation n'est pas désespérée mais se complique sérieusement À vous d'imaginer là aussi. es éventuelles péripéties subies par les PJ avant de regagner un territo re sûr

- Et si . les PJ ne libèrent pas Sinsemill a ? c est peu probable mais dans ce cas faires intervenir Grisou cherchant l'appu d'un autre ncamin. tente de libérer S nsé tou seu et s'acharne sur cœur Gangue-Flamme La Matrice toujours nichée dans sa poitrine touche alors les contours de l'œuf qui se dissout brusquement libérant la petite fil e

ÉPILOGUE DE L'AVENTURE

Dès le retour des PJ à Mausoleum Igné la Cathédrale de Cr ve Ils seront pris en charge ainsi que S nsemill a par les Mékhanôms de Réghû us Ils seront rapidement conduits dans ses laboratoires de revitalisa on et guériront bientôt de leurs blessures les points d'inc ngence Sagesse et Charisme perdus contre l'Écorcheuse sont regagnés

Bien sûr Grisou ins stera pour rester det nitivemen avec le groupe Puis chacun se dira au revo r et les PJ fermeront les yeux sur le visage ému de Sinsemill a. rendus qu ils seront renvoyés dans le Vrai Monde là-bas munis de leur *collier de protection* empêchant toute Transmigrat on s seront un peu plus en sûreté Pour quelque t mp

En termes de jeu, les PJ ne seront pas rappelés dans Obl vion avant plusieurs semaines Dans l'intervalle la Matrice ne se manifestera pas et ne donnera aucune indication sur le quatrième et dernier fragment de Chiaroscuro Vous pourrez en prof ter si vous le souha tez pour intercaler ici des aventures de [illegible] vent les nouvelles responsabi tés des P a rech h [illegible] veaux comptoirs ou explorat on de cont [illegible] éloignées so autant de thèmes à explorer

Bien sûr il faudra gérer les réactions de entourage des PJ s'ils choisissent de tout révéler On peut déjà imaginer les réactions de leurs nouveaux air s aéromarchands ou la sa ne colère de Ma athor le fier paladin " *Comment ? une prétendue déesse nous arrache nos enfants pour les transformer en monstruosités ? Par les trives d'Azeroth ark que cette engeance prenne garde elle n aura pas mon fils* Quo qu'il advienne e futur demeurera incertain et l ambiance tendue Ca s' les PJ ont accompli des exploits tels que retrouver la Matrice ou l bé er Sinsemi a des geôles d'A ba-Secundum, l'Écorcheuse, e e s est emparée d'un second fragment de la Clef des Songes

Combien de temps avant que e le n en maîtr se les pouvoirs ? Combien de temps avant qu elle ne lâche une armée de Ravageurs su le monde terrestre ? Chaque ncamin veut

désespérément ouvrir les portes d'Oblivion, mais leur façon de procéder et le prix à payer sont diablement différents. Le temps est désormais venu de marquer une halte.

Que les PJ se reposent et préparent leur retour. La Cité de la Nuit leur réserve encore bien des surprises et des mystères à découvrir dans la suite prochaine de leur saga.

LES ENFANTS D'OBLIVION (à paraître)

ANNEXES

Nouveaux objets magiques

Miroir d'audience (oniride extraordinaire)

De vastes blocs d'onirium issus des rêves d'Harmès, le dieu-messager au double visage, ont servi à fabriquer les *miroirs d'audience*. Il n'existe que quelques exemplaires de ces onirides rares, conçus uniquement pour les plus fidèles serviteurs et alliés de Réghûlus. Ils ont toujours la forme d'un splendide miroir noir aux contours ciselés de runes étranges. Leur taille varie de celle d'un rasoir de poche à celle d'un pan de mur entier. Ils permettent d'obtenir une audience avec Réghûlus (et lui seulement) grâce à une combinaison de *extraudience* et *clairvoyance* fonctionnant dans les deux sens. Dans Oblivion, ils peuvent être activés une fois par jour pendant une minute. Depuis le plan primaire, le contact ne peut être établi qu'une fois toutes les deux semaines, durant une minute.

Gemme de destruction (onirite extraordinaire)

Lorsqu'on découvre de rarissimes morceaux d'onirium provenant des rêves d'Orkumazaar, le Prince Démon, il est possible de les tailler pour fabriquer ces redoutables onirides que l'on appelle *gemmes de destruction*. Ces pierres noires, une fois plantées dans le crâne de leur victime, vampirisent en quelques instants son énergie vitale et explosent en la réachant autour d'elle. Planter la gemme demande un simple jet de Force DD 10, mais après avoir réussi un jet de toucher (comme pour un sort de toucher). Elle s'incruste d'elle-même dans la chair de la victime et ne peut en être retirée que par un jet de Force DD 30. Une fois plantée, elle explose au bout de cinq rounds, infligeant 20d6 pv sur 3 m de rayon, et 2d10 sur 15 m au-delà (jet de vigueur DD 26, 1/2 dommages). Si la victime meurt, elle est [illegible] ment désintégrée par l'explosion. Seul un sort de souhait ou de miracle suivi d'une *résurrection* permet de la faire revivre.

Médaillon de protection de Réghûlus (onirite extraordinaire)

Ce médaillon en cuivre est de la taille d'une noix. On peut l'ouvrir en deux et découvrir à l'intérieur une superbe pierre onirite taillée à 333 facettes, enchâssée dans un alliage de cuivre et de stellium. Chacune des 333 facettes est reliée par des fils d'or à un ensemble de minuscules mécanismes incrustés de signes cabalistiques. Selon la légende, la pierre onirite serait une arme des rêves de Shansh'vâ, le dieu aux trente-trois apparences.

Lorsqu'un Oublié passe le médaillon autour de son cou, il déclenche un ensemble de distorsions empêchant la Transmigration : 33 % aux chances de localisation. Il confère également le pouvoir *changement d'apparence* 1 fois par jour, au 10e niveau.

Au début de l'aventure, l'Arpenteur des vents est le seul à posséder un tel médaillon, détruit à la fin de l'Acte I. Réghûlus vient tout juste d'en créer d'autres, pour les offrir aux PJ dans l'Acte II.

La Transmigration

La Transmigration est un processus qui permet à un incarnant de localiser et de transporter un ou plusieurs Oublié(s) du plan primaire vers Oblivion ou vice versa. Ce processus relève plus d'un phénomène physique que de la magie. En termes de jeu, on l'assimilera à un pouvoir surnaturel et non à un pouvoir magique : une résistance à la magie, une *dissipation de la magie* ou une *neutralisation d'enchantement* sont sans effet sur la Transmigration.

Ce transport épuisant demande une énergie extrême aux incarnants. Ils doivent se reposer 10 jours après avoir effectué une Transmigration. De plus, elle ne peut avoir lieu que pendant le sommeil d'un Oublié. Alors que son esprit est au repos, les incarnants le prennent jusqu'à eux, et son corps suit avec tout l'équipement transporté.

Au total, le processus est très simple : les PJ s'endorment en un endroit et se réveillent en un autre.

Au cours du scénario, on considérera pour les besoins de l'histoire que la Transmigration fonctionne telle qu'elle est décrite dans le texte, sans avoir à effectuer de jet de dé. Néanmoins, nous précisons ses modalités complexes, afin que vous en connaissiez les limites. Bien sûr, les PJ ne devraient jamais connaître ces modalités, à moins d'en reprendre des recherches très longues et très spécifiques.

La Transmigration peut être découpée en deux phases, en fait simultanées : la localisation et le transfert.

1. La localisation

La zone de recherche pour localiser des Oubliés correspond à une sphère d'un volume maximum de [illegible] km. L'Incarnin peut placer cette sphère de deux façons, au choix :

- soit en la centrant sur un [illegible] géographique du plan primaire ou d'Oblivion. Ex : Écorcheuse [illegible] proche des Oubliés dans la région des Montagnes Rouges.
- soit en la centrant sur un objet ou une personne fortement imprégné par des énergies spécifiques d'Oblivion. Ex : Réghûlus utilise une relique onirique comme l'épée de l'Arpenteur des vents. L'Écorcheuse localise Crisoulé le mephiste qui est en [illegible] en partie de son pouvoir.

Dans la zone de recherche, les Oubliés sont repérés du centre vers la périphérie, de la même façon que l'onde produite par une pierre tombant dans l'eau. À chaque fois que l'onde passe à travers un Oublié, l'Incarnin a une chance de le localiser.

Les chances de base pour l'Incarnin sont de [illegible] d20 + modificateur d'intelligence contre DD 25 (pour Réghûlus, int 19/+4) pour Écorcheuse (int 26/+8).

Les ajustements suivants s'appliquent :

+5 si l'Oublié est sous l'emprise du sort *appel des Oubliés*, mais qu'il n'est pas en train de rêver.

[illegible] du sort *appel des Oubliés* et qu'il est en train de rêver de l'*appel* (c'est pourquoi Écorcheuse kidnappe les PJ pendant leur sommeil).

[illegible] Oublié porte un objet très fortement lié à Oblivion (ex : une relique onirique telle qu'une Dame d'Ombre).

+5 si l'Oublié est bien visible de l'Incarnin (ex : Réghûlus contemple les PJ à travers le *miroir d'audience* pour les transmigrer).

+5 si plusieurs Oubliés sont proches les uns des autres dans un rayon de 100 mètres.

+5 si l'Oublié a déjà subi une Transmigration provoquée par le même Incarnin.

+2 si l'Oublié possède une affinité particulière pour la magie des rêves (ex : prêtre d'un dieu des rêves) ou s'il a un intérêt prononcé pour les rêves (ex : consommateur de drogues hallucinogènes).

-2 si l'Oublié ne rêve jamais, sauf le [illegible] drogues empêchant de rêver.

-15 si l'Oublié est sous l'emprise du sort *esprit impénétrable* (non cumulable avec le sort *[illegible]*).

-5 si l'Oublié est dans une zone protégée de la détection par le sort *écran* (non cumulable avec *esprit impénétrable*). Ex : intérieur de la citadelle de l'Écorcheuse.

-33 si l'Oublié porte un *médaillon de protection* de Réghûlus.

D'autres malus pourront s'appliquer en fonction des situations. N'oubliez pas que les PJ ignorent ce processus. Vous êtes donc libre de le modifier à votre convenance.

Cas particuliers :

- Le Ravageur : l'Écorcheuse peut le transmigrer facilement vers le plan primaire (-5 à cause de son sort *esprit impénétrable*, mais +5 car il se trouve dans Oblivion). En revanche, il est très difficile de le ramener.
- L'Arpenteur des Rêves : Écorcheuse ne peut pas le localiser car il est protégé par un *médaillon de protection* de Réghûlus. L'Arpenteur ne le retire qu'à des moments précis, convenus à l'avance, juste avant une Transmigration.
- Les elfes : la Transmigration fonctionne [illegible] sur eux pendant leur phase de méditation, même s'ils ne rêvent pas vraiment.
- Les fragments de Chiaroscuro : ils sont protégés de toute forme de localisation. La Transmigration ne peut pas servir à les repérer.

2. Le transfert

Lorsque le transfert se fait vers Oblivion, le corps de l'Oublié transporté réapparaît dans un rayon de 200 mètres autour de l'Incarnin (au choix de celui-ci), mais [illegible] dans un espace vide). Lorsque le transfert de retour se fait vers le plan primaire, c'est en général vers la dernière position qu'occupait le corps avant de partir. Cela peut être ailleurs, mais ce n'est [illegible] lieu. Il doit alors se situer dans une région connue de l'Incarnin et la précision est plus aléatoire (de quelques mètres à quelques kilomètres, mais toujours dans un espace vide).

Les Oubliés mettent (d6 minutes) maximum à se réveiller après une Transmigration.

Les remous créés par une Transmigration sont importants : les Incarnins sentent quand a lieu une Transmigration et aussi s'il s'agit d'un départ ou d'une arrivée. Quand l'arrivée a lieu dans Oblivion, ils peuvent sentir dans quel quartier de la ville le phénomène [illegible] à 200 mètres près. Aucun sort (ni écran, ni [illegible]) ne peut atténuer cette sensation violente qui perturbe tout le continuum d'Oblivion.

Au départ, les Incarnins ne pouvaient transmigrer qu'un Oublié. Depuis quelques dizaines d'années, l'Écorcheuse est capable d'attirer une à dix personnes, grâce à l'énergie du fragment de Chiaroscuro qu'elle détient. Réghûlus a récupéré son fragment plus récemment : il effectue sa première Transmigration [illegible] lorsqu'il sauve les PJ au début du scénario.

LES DAMES D'OMBRE

Formidables [illegible] artefacts oniriques, les Dames d'Ombre sont neuf épées sœurs dont les lames semblent taillées dans un morceau de nuit pétrifié.

On raconte qu'elles furent forgées dans l'oniriôme le plus pur, issu des cauchemars des Neuf Déesses du Sommeil de la Constellation Morphéenne, visible dans le ciel noir d'Oblivion et aussi à l'intérieur de [illegible]

Leurs terrifiants pouvoirs ne sont accordés qu'à des personnes de sang oblivien et après de multiples épreuves. Leur objectif est de défendre l'univers d'Oblivion. Leurs principaux noms sont : Nocturno, Penumbra, Sépulcre, Suspiria et Carme. Les autres noms sont inconnus. Nul ne sait où elles sont cachées.

Toutes possèdent des pouvoirs auxquels s'ajoutent des capacités spécifiques et une personnalité propre. Vous appartient de choisir ces capacités parmi celles proposées, en fonction de vos goûts et de l'équilibre de votre campagne. Ne les révélez aux joueurs qu'au fur et à mesure.

Nocturno

Nocturno est la première Dame d'Ombre que rencontrent les PJ. C'est une épée bâlaïde. Sa personnalité extravertie, excessive, ses attitudes colériques ou lascives et sa réputation d'avoir eu de nombreux Amants ont fait surnommer par ses sœurs la grande prostituée. Elle poussera son Amant à des attitudes extrêmes, telles que l'emportement, des hurlements de joie, la hardiesse au cœur du combat, l'essai de substances [illegible] etc.

Caractéristiques de base

Une jeune Dame d'Ombre se contente au départ d'évaluer son porteur sans se manifester. On ne peut alors identifier que ses pouvoirs de base.

Caractéristiques : artefact majeur lame +1, agressée touché fantomatique, Int 14, Sag 12, Cha 16, Ego 10, Alignement Neutre (tous les pouvoirs spéciaux au 7e niveau).

Si la Dame d'Ombre rencontre un porteur de sang oblivien et qu'elle le juge digne d'intérêt, elle peut tenter d'en faire son nouvel Amant. Elle se révèle alors à lui sous sa forme véritable : une silhouette noire féminine enveloppée de volles d'argent, glissant de la lame pour l'inviter à connaître la Première Extase.

La Première Extase

La silhouette féminine se transforme en brume, s'enroule autour du corps de son porteur et le soulève dans les airs tandis qu'ils sont frappés d'éclairs noirs. Le porteur est alors victime d'un processus qui ne se déroule que dans son esprit : s'il résiste (un jet de volonté DD 25 interrompt),

il est ainsi mentalement transporté à l'intérieur de l'épée, au cœur de la Constellation Morphéenne, et se retrouve dans le temple des Neuf Déesses du Sommeil. Celles-ci lui imposent alors une épreuve définie plus loin. Quelle que soit sa durée subjective dans le cerveau du porteur, cette épreuve ne prend en réalité qu'un seul round.

Si le porteur échoue, les éclairs noirs se relâchent, il s'élève brutalement et tombe à terre. Il doit aussitôt faire un jet de volonté DD 10 pour éviter de perdre un point définitif dans son attribut majeur (Guerrier/Force, Mage/Intelligence, etc.).

Si le porteur triomphe, il est traversé par une vague de puissance et de plaisir intense. Il recouvre ses esprits, gagne 1d4 points de compétence (ne pouvant dépasser les maximums) et peut désormais accéder aux pouvoirs de la Première Extase.

Franchir les Extases suivantes

A partir de la Première Extase, le porteur est appelé « l'Amant de la Dame d'Ombre ». Les quatre Extases suivantes se franchissent de la même façon.

Un personnage qui a connu une Extase ne peut pas tenter la prochaine avant d'avoir progressé de deux niveaux : ex : un Guerrier niveau 4 conquiert la Première Extase, il tentera la Seconde en devenant Guerrier niveau 6. S'il échoue à l'épreuve, il ne peut pas la repasser avant le niveau suivant (ex : le Guerrier niveau 6 échoue, il doit attendre d'être Guerrier niveau 7 avant de ressayer).

Communiquer avec une Dame d'Ombre

Une Dame d'Ombre entend son porteur et lit ses pensées superficielles (identique au sort *détection des pensées*). En revanche, elle-même communique en apparaissant devant lui sous sa forme féminine (lui seul peut la voir), tandis qu'elle exécute un ballet d'attitudes expressives, accompagné de vagues émotionnelles empathiques (ex : elle brandit les poings et adopte un rictus de haine, elle se déhanche coniquement, elle s'élève dans les airs et tourbillonne joyeusement, etc.).
Elle peut aussi communiquer par empathie sans apparaître. Une Dame d'Ombre n'a recours à la communication verbale que de façon exceptionnelle, lors d'un moment dramatique (ex : mort imminente de son Amant).

Les épreuves des Déesses du Sommeil

Elles se déroulent dans les profondeurs du Temple des Neuf Déesses du Sommeil. Elles sont uniques et varient en fonction de la personnalité de l'épée et du PJ. Vous devrez les déterminer au cas par cas et les jouer lors d'un interlude « en solo ».

Quelques suggestions : survivre à un assassin *hindemarfique*, Ne niveau : tuer son double, tuer un monstre de son niveau, dompter une créature altérée, affronter trois pièges (DD 10, DD 15, DD 25), résoudre une énigme difficile, Tuer dix « petits monstres », Survivre trois rounds contre un puissant monstre.

Premiere Extase

Épée +1 Ego 16
- Résistance à la magie 10 contre les sorts d'illusions
- "Le Tranche-Cauchemar" une fois par jour avant de frapper l'adversaire le joueur doit déclarer son intention d'utiliser le Tranche-Cauchemar. Il effectue ensuite normalement son jet d'attaque. Si le coup ne porte pas, l'attaque spéciale est perdue et ne peut être retentée avant 24 heures. Si le coup porte, la cible est victime d'une illusion mortelle : elle voit le porteur de l'épée se transformer en son pire cauchemar et lui infliger un coup fatal. Les dégâts habituels de l'épée sont alors remplacés par l'effet suivant : la victime doit réussir un jet de Vigueur DD 17 ou elle succombe instantanément ; si elle réussit, son ST en encaisse tout de même 1d6 pv. Cette puissante illusion est considérée comme un sort de niveau 7. Seule la victime voit son cauchemar devenir réalité ; les spectateurs observent seulement une brume noirâtre entourer momentanément [illegible] Le Tranche-Cauchemar n'affecte pas les créatures [illegible] aux illusions (ex : protégées par un *esprit impénétrable*) ou ne possédant pas d'esprit (mort-vivant, golem, etc.).
- Le Lien Nocturne : l'Amant peut téléporter l'épée jusqu'à lui. Il doit simplement souhaiter la retrouver avant de s'endormir et celle-ci apparaîtra à ses côtés le lendemain à l'issue d'une nuit complète de sommeil (équivalant au sort *lien* [illegible]) n'intervient pas mais l'Amant doit se trouver sur le même plan.
- "Les pouvoirs Morphéens" : deux au choix du meneur parmi : *effroi* (1 fois par jour), *image silencieuse* (1 fois par jour), *lumière* (3 fois par jour), *lumières dansantes* (3 fois par jour), *manipulation à distance* (3 fois par jour), *prestidigitation* (3 fois par jour), *serviteur invisible* (1 fois par jour), *sommeil* (1 fois par jour), *son imaginaire* (3 fois par jour), *toucher glacial* (1 fois par jour).
- Le prix des Songes" : effet négatif au choix du meneur de jeu (cf. objets maudits, dans le chapitre 8 du *Guide du Maître*).

Seconde Extase

Épée +2 Ego 20
- Résistance à la magie 15 contre les sorts d'illusions
- Le Tranche-Cauchemar" : deux fois par jour.
- Le Messager des Rêves" : une fois par jour, identique au sort *rêve*.
- Les Pouvoirs Morphéens : 1 au choix du meneur parmi : *apparence altérée* (1 fois par jour), *irrésistible rire de Tasha* (1 fois par jour), *poussière scintillante* (1 fois par jour), *ténèbres* (1 fois par jour), *toucher de la goule* (1 fois par jour).

Troisième Extase

Épée +3 Ego 25
- Résistance à la magie 20 contre les sorts d'illusions.
- [illegible] fois par jour, jet de Vigueur DD 18.
- Le Signe du Rêveur : 1 fois par semaine, identique au sort *signe de symbole de sommeil* apparaissant sur la lame de l'épée.
- Les pouvoirs Morphéens" : au choix du meneur parmi : *cauchemar* (1 fois par jour), *convocation d'ombres* (1 fois par jour), *magie d'ombre* (1 fois par jour), *maîtresse fidèle de Mordenkainen* (1 fois par jour), *nuage mortel* (1 fois par jour).
- "Le prix des Songes" : 1 effet négatif au choix du meneur (cf. objets maudits, dans le chapitre 8 du *Guide du Maître*).

Quatrième Extase

Épée +4, Ego 30
- Résistance à la magie 25 contre les sorts d'illusions.
- Le Tranche-Cauchemar" : 4 fois par jour et de jet DD 19.
- Résistance aux sorts de la cible.
- Voeu Nocturne : 1 fois par semaine, identique au sort *souhait mineur*. L'Amant doit formuler son voeu avant de s'endormir et ce voeu se réalisera le lendemain au terme d'une nuit complète de sommeil.
- Les pouvoirs Morphéens" : au choix du meneur parmi : *forme éthérée* (1 fois par jour), *magie des ombres majeure* (1 fois par jour), *parcours d'ombre* (1 fois par jour), *reflets* (1 fois par jour), *vision véritable* (1 fois par jour).

Cinquième Extase

Épée +5 Ego 35
- Résistance à la magie 30 contre les sorts d'illusions.
- "Le Tranche-Cauchemar" : 5 fois par jour, jet de Vigueur DD 25.
- Résistance aux sorts de la cible.
- Le Seigneur des Ombres : une fois par semaine, fait apparaître un Nightshade/Nightwalker sous le contrôle de l'Amant pour seulement 2d4 rounds.
- Les pouvoirs Morphéens : au choix du meneur parmi : *changement de forme* (1 fois par jour), *enfermer sur-conscient* (1 fois par jour), *flétrissure abominable* (1 fois par jour), *labyrinthe* (1 fois par jour), *projection astrale* (1 fois par jour).
- Le prix des Songes : 1 effet négatif au choix du meneur (cf. objets maudits, dans le chapitre 8 du *Guide du Maître*).

Pouvoirs de Résonance

Lorsque deux Dames d'Ombre sont à moins de 100 mètres l'une de l'autre, chacune possède en plus les pouvoirs suivants :
- Télépathie entre les porteurs des épées.

NOUVELLES CREATURES

Ghûraghasta

Mort-vivant grande taille	
Dés de vie	6d[illegible] 2 (pv 39)
Initiative	+7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse	9 m, grimper 4,5 m
Classe d'armure	17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle)
Attaques	1 morsure +5 corps à corps, 2 coups de griffe +3 corps à corps, 2 coups de pattes +3 corps à corps
Dégâts	[illegible]
Espace occupé/allonge	1,5 m par 1,5 m, 3 m
Attaques spéciales	aura de terreur, paralysie, Férocité, saut, engendrer une Ghûraghasta
Particularités	[illegible] émanations de [illegible] mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants +4 (DV 0)
Jets de sauvegarde	Réf +5, vig +2, vol +7
Caractéristiques	[illegible] Dex [illegible] Sag [illegible] Cha [illegible]
Compétences	[illegible] Concentration [illegible], Saut [illegible], Perception auditive +9, Déplacements silencieux +10
Dons	Science de l'initiative, Attaques multiples, Course
Climat / terrain	Oblivion seulement
Organisation	solitaire, meute (2-4), ou horde (7-12)
Facteur de puissance	5
Trésor	standard
Alignement	toujours Chaotique Mauvais
Progression possible	7-9 DV (Grande) ; [illegible]

[illegible] son contraste l'absolue cruauté de ces créatures.

Aura de terreur. Sur [illegible] minutes. Les Paladins sont immunisés à cette aura.

Engendrer une Ghûraghasta. Sur [illegible] forme d'une nouvelle Ghûraghasta [illegible]

Férocité (Ext). [illegible] pendant 6d6 rounds.

Odorat développé (Ext). [illegible] afférents au don Pistage s'appliquent.

Paralysie (Ext) [illegible] DD [illegible] perdu [illegible] d6+4 [illegible] Cette [illegible] affecte aussi les elfes.

Saut (Ext) [illegible] 4+ mètres au dessus [illegible] attaquer par morsure [illegible] griffes [illegible] peut [illegible] avec un [illegible] aux [illegible] coucher [illegible] égal.

Tisser un filet (Sur [illegible] extrêmement [illegible] poids de sa fileuse et celui d'une autre créature de taille grand (G). La fabrication du filet est très [illegible] tronc, d'une hauteur et surprenante la proie qu'elle vise.

Traquer les émanations de peur Sur [illegible] parfaitement traque [illegible] aux émanations [illegible] terrière [illegible] Pas [illegible] peuvent pas être [illegible]

Vision aveugle (Ext) [illegible] aveugles [illegible] dépendant [illegible] une chauve-souris.

Mort vivant [illegible] qui [illegible] ennemi [illegible] Immunisé aux [illegible] aux caractéristiques, absorption d'énergie ou mort par blessures massives.

Mékhanôm

Création mécanique, petite taille

Dés de vie	2d10 (10 pv)
Initiative	+2 (Dex)
Vitesse	6 m
Classe d'armure	16 (+1 taille, +2 dex, +3 naturelle)
Attaques	1 arme + 1 corps à corps
Dégâts	habituellement arme (d6+1, voir texte)
Espace occupé/allonge	1,50 m x 1,50 m / 3 m
Attaque spéciale	autodestruction
Particularités	création, régénération (1/round), CA +4 contre une Ghûraghasta, objets et les
Jet de sauvegarde	Réf +2, Vig +2, Vol +2
Caractéristiques	For 12, Dex 14, Con —, Int —, Sag 10, Cha 10
Compétences	—
Dons	—
Climat / terrain	Oblivion
Organisation	solitaire, commando (2–4), escouade (7–12)
Facteur de puissance	3
Trésor	aucun
Alignement	toujours neutre
Progression possible	3 DV (petite taille) (PT)

[illegible] leurs pieds, sauf certaines d'entre eux qui sont parfois montés sur roulettes.

COMBAT

Le bras droit d'un Méchanôm se termine toujours par une main articulée tandis que le gauche a une arme [illegible]

–2 Masse légère (d6/x2 crit)

3–4 Marteau de guerre (1d6/1d4, x3/x4 crit.)

5–6 Hache (1d6/x3 crit)

7–8 Épée courte (1d6/1[illegible], 20/x2 crit)

9–10 Arbalète de [illegible] (d4, 9–20/x2 crit)

Autodestruction (Ext) : Un Méchanôm a la possibilité de s'autodétruire en combat si son sacrifice est jugé [illegible] sa mission. [illegible] s'approche alors de sa cible et explose en une boule de feu de 3 mètres de [illegible] 8pv net de Réflexes [illegible] 1/2 dégâts.

Autoréparation (Ext) : Un Méchanôm dispose d'un programme d'autoréparation lui permettant de récupérer 1pv par round. Ce programme ne fonctionne plus à partir de 0pv.

Esquiver une Ghûraghasta (Ext) : Les Méchanôms sont conçus et programmés avec des techniques de combat spécialement étudiées pour contrer les Ghûraghastas. Contre ses créatures leur CA augmente de 4 (CA 2).

Objets utiles (Sur) : 50% des Méchanôms ont un pouvoir surnaturel similaire à une robe d'objets utiles. Pour trouver l'objet qu'ils recherchent, ils n'ont qu'à ouvrir un des compartiments multiples inclus à leur armature.

Création [illegible] aux dégâts temporaires, dommages aux caractéristiques, *absorption d'énergie* ou à la mort par blessures massives. Ils sont immunisés à tout effet demandant un jet de Vigueur (sauf si l'effet affecte les objets). Ils disposent d'une vision nyctalope dans le noir fonctionnant jusqu'à 18 m.

STATISTIQUES DES MONSTRES ET PERSONNAGES

ACTE UN

• Malathor humain

33 ans. Paladin 5/Fp 5. DV 5d10 + 20; pv 58; Init +6 (Dex + Science de l'initiative); VD 6 m; CA 22; Att +12 corps à corps (2d6+8+1d6 (feu); 19–20/x2 crit, épée à deux mains); AS châtiment du Mal +3/+5 1/j, renvoi des morts-vivants; Part *détection du Mal*, grâce divine +3, imposition des mains 5/j, santé divine, aura de bravoure, *guérison des maladies* 1/sem. AL LB; JS Réf +7, Vig +12, Vol +8; For 18, Dex 15, Con 18, Int 14, Sag 16, Cha 17. Compétences et dons : Escalade +9, Premiers secours +7, Connaissances (religion) +4, Perception auditive +6, Équitation +10, Langue (haut), Détection +6, Natation +7, attaque puissante, Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée à deux mains).

Possessions : harnois +4, épée à deux mains de feu +2, anneau de protection +1, manteau de résistance +1, couteau d'arme aiguisée. Pas d'armure ni manteau dans cet épisode.

[illegible]

Notes : Jure souvent "Par les crêpes d'Azeroth-Mark". Avant un combat, se trace une croix sur le torse avec la terre du sol (00 % va se battre).

• Ettin'Grinn

Chef nain troublard 6/Fp 6. DV 6d6 + 18; pv 55; Init +8; VD 12 m; CA 18. Att +6 corps à corps (1d6+2/19–20/x2 crit, épée courte) + 0/+10 à distance (1d8+2 ou +3/19–20/x2 crit., arbalète légère carreaux magiques/de maître). AS attaque sournoise +3d6, poison. Part : vision dans le noir +2 contre poison et sorts. AL CM; JS Réf +5, Vig +5, Vol +3; For 15, Dex 18, Con 17, Int 14, Sag 12, Cha 11. *Compétences et dons* : Estimation +9, Équilibre +9, Escalade +11, Désamorçage/sabotage +8, Discrétion +23, Crochetage +12, Lecture sur les lèvres +9, Saut +18, Perception auditive +7, Déplacement silencieux +13, Fouille +7, Détection +7, Acrobaties +10, Maîtrise des cordes +9, Tir de loin, Science de l'initiative, Tir à bout portant.

Possessions : armure de cuir cloutée d'ombre +1, boîte de sauts, arbalète légère de vitesse +1, carreaux hurleurs (x2), carreaux +1 (x10), carreaux de maître empoisonnés (3 de chaque) : poison de vipère noire (DD 12, 10/1d6 For); venin d'araignée (DD 14, 1d4

For/1d6 For) poison de wiverne DD 17 2d6 Con/2d6 Con), poison de ver pourpre (DD 24 1d6 For/ d6 For)

• Nain du clan des Cadavreux

Guerrier 3, FP 3 DV 3d10 +12, pv 35 Init +1 (Dex) VD 6 m CA 16 Att +7 corps à corps (1d8+3/x3 crit) hache de bataille +4 à distance (1d8, 19-20/x2 crit) arbalète légère) AS équipements spéciaux Part vision dans le noir, +2 contre poison et sorts. AL CM ou CN JS Réf +2 Vig +6 Vol +1 For 16, Dex 13 Con 17 Int 9 Sag 10, Cha 9

Compétences et dons Escalade +6 Équitation +4 Esquive Combat monté Robustesse. Arme de prédilection (hache d'armes)

Possessions hache de bataille, arbalète légère chemise de maille, petit bouclier, un au choix parmi feu grégeois, bâtonnets fumigènes, sacoches immobilisantes pierres à tonnerre

• Garde de la Compagnie des Vaisseaux du Vent

Humain Guerrier 3, FP 3 DV 3d10+6, pv 30 Init +5 (+1 dex, +4 science de l'initiative) VD 6 m, CA 18 Att +6 corps à corps (1d8/19-20/x2 crit, épée longue) AS, Part: AL JS Réf +2 Vig +5 Vol +2 For 15 Dex 13 Con 14 Int 10, Sag 12 Cha 8

Compétences et dons Équilibre +3 Escalade +3, chevaucher un hippogriffe +3 Connaissances (gondolières) +3 Arme de prédilection (épée longue) Science de l'initiative. Combat monté

Possessions cotte de maille, épée longue, pique grand bouclier de métal

• Hippogriffe

Créature de grande taille FP 2 DV 3d10+9 pv 25, Init +2 (dex) VD 15 m/vol 30 m CA 15 Att +5 corps à corps (1d4+4 2 griffes) +0 corps à corps (1d8+2 morsure), Espace occupé/Allonge 1,50 m x 3 m, 1,50 m AL N JS Réf +5 Vig +6 Vol +2 For 18, Dex 15 Con 16, Int 4 Sag 13, Cha 8

Compétences et dons Perception auditive +4 Détection +7

• Elemental d'Air, Moyen

FP 4 DV 4d8+8 pv 36, 30 Init +9 (+5 dex, +4 Science de l'initiative) VD vol 30 m, CA 18 Att +8 corps à corps (1d6+1 choc) AS maîtrise de l'air cyclone, Part élémentaire, AL N JS Réf +9 Vig +5 Vol +1 For 12 Dex 21 Con 14, Int 4 Sag 11 Cha 11

Compétences et dons Perception auditive +7 Détection +7 Attaque en piqué Science de l'initiative. Botte secrète (choc)

• "Duc" Morgus Montanera

Capitaine aéromarchand humain 4 ans, Guerrier 4 Roublard 3 FP 8, DV 4d10 + 3d6 +21 pv 65 Init +8 (+4 dex, +4 Science de l'initiative) VD 9 m CA 18 Att +11 (+6 corps à corps (1d6+7/18-20/x2 crit rapière), +8 corps à corps (1d6+2/19-20/x2 crit épée courte) AS attaque sournoise+2d6, poison, blessure, absorption de constitution, rafale électrique Part Esquive totale AL CM; JS Réf +8 Vig +8 Vol +3 For 16, Dex 18 Con 17 Int 15, Sag 12 Cha 16

Compétences et dons Estimation +9 Équilibre +11 Chevaucher une wiverne +7 Escalade +6, Diplomatie +7 Discrétion +9 Saut +10, Perception auditive +7 Déplacement silencieux +6, Piloter une gondolière +8 Fouille +6 Détection +9 Acrobaties +5 Maîtrise des cordes +5 Ambidextrie Science du critique (rapière) Science de l'initiative. Combat à deux armes. Botte secrète (rapière), Arme de prédilection (rapière) Spécialisation martiale (rapière)

Possessions chemise de mailles de maître rapière perforante + épée courte de rafale électrique manteau d'arachnide anneau de déplacement libre

Notes fume des cigares de lotus noir drogue légère), offre des roses noires aux dames qu'il va conquérir et aux hommes qu'il va défier

• Baron Blême

Barbare demi-orque, albinos, 32 ans, FP 6 DV 6d12+24 pv 79 Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative) VD 9 m, CA 19 Att +12 (+7 corps à corps (1d12+7/x3 crit grande hache); AS rage x2/ terreur anathème Part vision dans le noir Déplacement accéléré, Esquive instinctive AL CN JS Réf +5, Vig +9 Vol +4 For 20 Dex 17 Con 18 Int 8 Sag 12 Cha 8

Compétences et dons Chevaucher un hippogriffe +6, Escalade +7 Discrétion +4 Intimidation +2 Saut +5 Perception auditive +4 piloter une gondolière +6 Enchaînement Science de l'initiative Attaque en puissance

Possessions grande hache de maître amulette d'armure naturelle +3 tambours de panique jeux du destin funeste (1 seul)

• Fan'Goriah

Femme humaine, 45 ans, prêtre 6, FP 6 DV 6d8+18 pv 59 Init +7 (+2 dex +4 Science de l'initiative) + bâton), VD 9 m CA 18 Att +6 corps à corps (1d8+ masse lourde), AS renvoi des morts-vivants x6/1 AL LN JS Réf +4 Vig +8, Vol +9 For 15 Dex 14 Con 17 Int 14 Sag 18, Cha 17

Compétences et dons chevaucher un hippogriffe +4 connaissance du commerce aéromarchand + 2 Diplomatie +5, Premiers secours +8 Connaissances (religion), +5, piloter une gondolière +5 Psychologie +8, Détection +5 Esquive Science de l'initiative incantation silencieuse, incantation statique

Possessions parchemin *rappel à la vie* x3, inscrit au 9e niveau (Fan'Goriah doit réussir un jet de lanceur de sort DD 10 pour lancer le sort correctement), masse lourde + chemise de mailles de maître, grand bouclier de bois, bâton de vigilance, potions de bouclier, de sagesse, de vérité soins importants x3

Sorts préparés domaine de la Connaissance domaine de la Tromperie 5/4+1/4+1/3+1/1 0 – *soins superficiels, détection du poison, lumière, réparation, lecture de la magie détection du Chaos, détection de la Loi, détection du Mal, détection du Bien, lumière, 2 détection de pensées x3, augure, soins*

de vérité 3 *clairaudience/clairvoyance* x2 *dissipation de la magie* x2

Nour Fah Conah n'utilise jamais ses o s con r un cadeau ne ... chand conformément à un code d'honneur tab par l'Arpenteur des Vents

- Tigre Taï-Taï

Animal de taille moyenne cf 60 pard BM,, FP 2 DV 3d8+6; pv 30 28 init +4 (dex), vD 2 m CA 15 Att +6 corps à corps 1d8+3 (morsure), + corps à corps d6+1 2 griffes, AS Bond, Agrippement amélioré Coup de griffe 1d3+ Part odorat AL N JS Ref +7 Vig +5 vol +2 For 16 9 Con 5 int 2 Sag 2 Cha 6

Compétences et dons Équilibre +12 Escalade + 1 Botte secrète (morsure, griffes)

• Umber Hulk, vieux

Grande aberration Cl CR 7 DV 8d8+32 pv 60; init +1 (dex VD 6 m/creuser 6 m CA 7 Att +9 corps à corps 2d8+3 morsure +1 corps à corps 2d4+6 2 griffes AS regard de confusion Part détection des vibrations AL CN JS Réf +3 Vig +6 vol +6 For 23 Dex 13, Con 9 int 9 Sag 1 Cha 9

Compétences et dons Escalade +17 Saut + 4 Perception ... Ut lle ...

• Nains intégristes

FP 1/2 DV d8+1 pv 5, init +0 VD 6 m CA 0 Att +0 corps à corps 1d8/x3 m marteau de guerre AS traits raciaux, Part traits raciaux AL C N JS Réf +0 Vig +3 vol +0, For Dex 0 Con 3 int 0 Sag 7 Cha 8

Compétences et dons Détection +2 travailler dans les mines souterraines et les exploitations de Khayolt +3

Possessions marteau de guerre bouteille de vin de Khayolt

• Striges

Très petit monstre primitif (TP), FP 2 DV d 0 pv 5 init +4 dex VD 3 m, vol 12 m CA 6 Att +6 corps à corps d4 Con piqûre AS agrippement drain de sang AL N JS Réf +6, Vig +2 vol + for 3, Dex 9 Con 0 Int Sag 2 Cha 6

Compétences et dons Discrétion + 4, Botte secrète (contact

• Va'kin, fils de Malathor

Enfant humain 6 ans DV pv 5 init +2 (dex) VD 3 m CA 3 Att +0 corps à corps 1d4/19–20/x2 crit dague, Al LB JS Réf +4 Vig +0, vol + For 6, Dex 15 Con 10 Int 0 Sag 14, Cha 2

Compétences et dons Discrétion +6, Équitation +4

Possessions dague d'écuyer de l'ordre des Chevaliers du Jugement g. et de cuir, anneau de peau de pierre (2 charges non rechargeable 10e niveau

• Rhâvi Shâadar ha leur mâle Adepte 3 FP 3 DV 3+3 pv 8 init +1 dex VD 6 m CA 1 Att +1 corps à corps 1d4 nunchaku, Al CB; JS Réf + Vig +1 vol +3; For Dex 13 Con 2 int 6, Sag 0, Cha 0

Compétences Alchimie +7 Premiers secours +4 Concentration +4 Sens de la nature +4, Équitation +4 Connaissances (mœurs et coutumes des peuples du continent oriental) +

Possessions caftan, turban, colifichets 4 potions *ralentissement du poison* vol *cave*, souffle de feu, fiole de liqueur de Khayolt nunchaku halfelin (armes et attrapes variées

Sorts 3/2) 0 *son imaginaire* 2 *réparation* *brume de dissimulation sommeil*

• Père Karousco/Ravageur

humain Moine 5, mâle 5 ans, Ravageur d'âmes non transformé FP 7 DV 5d8; pv 36 init +2 (dex) VD 9 m CA 13; Att +4 corps à corps d6+3/x2 crit karma AS ravageur Part ravageur AL N JS Réf +6 Vig +5 Vol +7 For 15, Dex 14, Con 12 Int 4, Sag 16 Cha 2

Compétences et dons Saut +8 Équilibre 8 Discrétion +8 Acrobaties +8, Équitation +6 Attaque à mains nues Attaque étourdissante Esquive totale Parade de projectiles Déplacement accéléré, Sérénité, Chute ralentie Esquive Arme de prédilection karma

Capacités spéciales cf Ravageur 3/ chacune au 0e niveau *discours captivant sons modérés blessure modérée prayeur détection du Mal détection du Bien détection de la magie détection de pensées détection de l'invisibilité don des langues, antidétection et esprit impénétrable* permanents

Possessions amulette des Dieux (+5 aucun pouvoir) Gemme de Destruction (onyx) extraordinaire (1), bouteille de vin, dés et cartes à jouer, karma +

Note Karousco est un moine assez enveloppé court moins vite que ce qu'il devrait pouvoir

• Darkmantle

Petite créature magique Pl, FP 1 DV d 0+ pv 0; init +4 (Science de l'initiative), VD 6 m vol 9 m; CA 7 Att +5 corps à corps 1 d4+4 choc AS *ténèbres* Agrippement amélioré constriction d4+4 Part sonar Al N JS Réf +4 Vig +3 Vo +0 For 0 Dex 0 Con 13 int 2 Sag 10, Cha 10

Compétences et dons Discrétion + 1 Perception auditive +5 Science de l'initiative

• Cloaker

Grande aberration (G) FP 5; DV 6d8+ 8 pv 45 init +7 (+3 dex +4 Science de l'initiative), VD 3 m, vol 2 m; CA 9 Att +8 corps à corps d6+5 coup de queue), +3 corps à corps d4+2 morsure AS grognement recouvrement Part déplacement des ombres Al CN JS Réf +5, vig +5 vo +7 For 21 Dex 6 Con 17 int 4 Sag 15 Cha 15

Compétences et dons Discrétion + 2 Perception auditive +1 Déplacement silencieux +12, Détection + Vigilance Science de l'initiative

• Diable, Osyluth/Ravageur

Ravageur d'âmes transformé FP 7 DV 5d8+10 pv 55 Init +4 (Science de l'initiative) VD 12 m CA 17 Att +9 corps à corps (1d8+5 morsure) +4 corps à corps (1d4+2 2 griffes), +4 corps à corps (3d4+2+poison, dard), AS dard, ravageur Part immunités, ravageur RM 22 AL NM JS Réf +4 Vig +6 Vol +6, For 21 Dex 10 Con 15 Int 14 Sag 14 Cha 14

Compétences et dons: Concentration +8 Discrétion +3, Perception [illegible] Déplacement silencieux +8 Fouille +8 Psychologie +10 Détection +12 Vigilance Science de l'initiative

Capacités spéciales: Immunisé au feu et au poison; résistance au froid et à l'acide 20; 3/j chacun au 3e niveau: *discours captivant, sons modérés, blessure modérée, frayeur, détection du Mal, détection du bien, détection de la magie, détection de pensées, détection de l'invisibilité, don des langues, antidétection* et *esprit impénétrable* permanents

• Wiverne

Très grand dragon (TG), FP 6, DV 7d12+34 pv 59 Init +1 (dex) VD 6 m, vol 18 m; CA 17 Att +9 corps à corps (1d6+4, poison, dard), +4 corps à corps (2d8+2 morsure) +4 corps à corps (1d8+2 2 ailes) ou +9 corps à corps (1d6+4, 2 griffes); Espace occupé/Allonge 3 m x 6 m/4 m AS poison Agrippement amélioré Capture Part odorat AL NM JS Réf +6, Vig +7 Vol +6 For 19 Dex 12 Con 19 Int 6, Sag 12, Cha 9

Compétences et dons: Perception auditive +13, Déplacement silencieux +9 Détection +13 Vigilance Attaque en piqué

• Lône Kernos, l'Arpenteur des Vents

Elfe mâle, 311 ans (vénérable), barde 10, FP 10 DV 10d6, pv 25 Init +1 (dex) VD 4,50 m; CA 18 Att +12/+2 corps à corps (1d10+2 19-20/x2 crit) épée bâtarde Nocturnol AS barde Part barde AL CB; JS Réf +8, Vig +3, Vol +1 For 10, Dex 12, Con 10 Int 10 Sag 14 Cha 19 Notes Lône Kernos est un vieil elfe fatigué Il n'utilise plus ses capacités de barde ni de combat et peu de sorts

Compétences et dons: Estimation +10, Chevaucher hippogriffe +6 Connaissance des gondolières +20 Connaissance du Khayoit +15 Connaissance des sorts +9 Diplomatie +10 Renseignements +14, savoir de barde Talent (Connaissance des sorts), Talent (Diplomatie), compétence d'armure légère

Possessions: armure de plaques complète d'apparat, épée Nocturnol

Lône Kernos maîtrise la Première et la Deuxième Exégèse (voir protection de Réghâlus (cf

PS 6/4/4/4/2/1 0 ouverture/fermeture, lumière, manipulation à distance, feuille morte, identification x2, serviteur invisible 2 lumière du jour, discours captivant, localisation d'objet, détection faussée 3 émotion mensongère 4 appel des oiseaux, légendes et légendes

ACTE DEUX

• Spark, Tigre sanguinaire

Grand animal (G) FP 8; DV 6d8+48 pv 120 Init +2 (dex), VD 12m, CA 16 Att +8 corps à corps (2d4+8 2 griffes), +3 corps à corps (2d6+4 morsure) Espace occupé/Allonge 3 m x 9 m/3 m AS Bond Agrippement amélioré Coup de griffes 2d4+4; Part odorat AL LB, JS Réf +12 Vig +13, Vol +5 For 27 Dex 15 Con 17 Int 6, Sag 12 Cha 10

Compétences et dons: Saut +11 Perception auditive +3 Déplacement silencieux +9 Détection +3

• Grisou, méphite du feu

Serviteur de Réghâlus/de l'Écorcheuse très petit extérieur (TP) FP 5; DV 3d8 pv 24; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative) VD 9 m, vol 15 m CA 16 Att +4 corps à corps (1d3+2 feu, griffes); AS souffle sorts, appeler un méphite Part créature de feu guérison rapide réduction des dégâts 5/+1 se cacher à l'intérieur d'une personne résonance Matrice RM 29 AL NM JS Réf +4 Vig +3 Vol +3 For 10, Dex 13, Con 10, Int 12 Sag 11 Cha 15

Compétences et dons: Bluff +16, Renseignements +8 Discrétion +13, Perception auditive +6, Déplacement silencieux +7 Voir à l'aveugle +10 Détection +6, Science de l'initiative +4

• Méphite de l'Air, serviteur de Réghâlus

Petit extérieur (P) FP 3, DV 3d8 pv 13; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9 m vol 18 m CA 17 Att +4 corps à corps (1d3, griffes) AS souffle sorts, appeler un méphite Part guérison rapide réduction des dégâts 5/+1 AL CN JS Réf +6 Vig +3 Vol +3 For 10, Dex 17 Con 10 Int 12 Sag 11 Cha 15

Compétences et dons: Diplomatie +6, Discrétion +12, Perception auditive +6 Déplacement silencieux +9 Détection +6, Science de l'initiative

• Griffe-crâne/Choker

Petite aberration (P) FP 2; DV 3d8+3 pv 16; Init +4 (Science de l'initiative) VD 6 m, grimper 3 m CA 16 Att +6 corps à corps (1d3+3 coup de tentacule); Espace occupé/Allonge 1,50 m x 1,50 m/3 m AS rapidité Agrippement amélioré constriction (1d3+3) AL CM JS Réf +4 Vig +2 Vol +4 For 16 Dex 10 Con 13 Int 14 Sag 13 Cha 17

Compétences et dons: Science de l'initiative

• Mangeuse d'araignée

Très grande créature magique (TC), FP 5; DV 4d10+20 pv 42 Init +1 (dex); VD 9 m vol 18 m; CA 13 Att +7 corps à corps (1d8+5 poison, dard) +2 corps à corps (1d8+2, morsure) Espace occupé/Allonge 3 m x 2 m/3 m AS poison Implantation Part *liberté de mouvement*, odorat AL NM JS Réf +5, Vig +9 Vol +2, For 21 Dex 13 Con 21 Int 12 Sag 12, Cha 10

Compétences et dons: Perception auditive +7 Détection +7 Esquive

• Ogre d'Oblivion

Grand géant (G) FP 3. DV 4d8+8 pv 30 init +2 dex VD 9 m CA 16 Att +8 corps à corps (2d6+7 19-20/x2 crit épée à deux mains de maître) AL CB; JS Réf +3 Vig +6, Vol +3 For 2 Dex 15 Con 5. Int 1 Sag 0. Cha 1

Compétences et dons Profession pêcheur) +8. Perception auditive +4 Détection +4

Possessions: épée à deux mains de maître filets de pêche, harpons, vêtements de qualités

• Clyve l'Aboyeur

Ogre d'Oblivion/Ensorceleur 4, grand géant (G) FP 3 DV 4d8+9d4+ 4 pv 40; init +3 dex; VD 9 m CA 16 Att + 2+ 2 corps à corps (2d6+ 2, 9-20/x2 crit épée à deux mains de vitesse AL CB; JS Réf +4 Vig +6, Vo +6; For 22 Dex 6, Con 15, n 16 Sag 0 Cha 6

Compétences et dons: Représentation (poésie écriture romanesque théâtre) + 5, profession/pêcheur +,0 Perception auditive +4 Détection +4 Connaissance des sorts +4

Possessions: épée à deux mains de vitesse de déplacement +3 onirique extraordinaire), cuillère de Murlynd méduse cornéale Euryale méduseiers (x8), nombreux vres venant de divers univers Sorts 0 v 1 0 *prestidigitation x3, son imaginaire hébétement maximisation à distance coup de feu couleurs dansantes, sommeil 2 invisibilité*

• Lézard électrique

Petite créature magique (P) FP 2; DV 2d10+2; pv 13; init +2 (dex. VD 12 m grimper 6 m nager 6 m; CA 16 Att +3 corps à corps (1d4 AS choc étourdissant choc dangereux Part sens de l'électricité immunité à l'électricité AL N JS Réf +5 Vig +3 vol +1 For 10, Dex 15, Con 13 Int 3, Sag 12, Cha 6

Compétences et dons Escalade + 2, Discrétion +1 Saut +4 Perception auditive +4, Détection +4

• Lotus pieuvre

Grande plante (G) FP 3; DV 4d8+12 pv 30; Init +0 VD 0 m; CA 5 Att +7 corps à corps (1d6+7 choc); AS *enchevêtrement* Agrippement amélioré constriction 1d6+7 Part camouflage Immunité à l'électricité résistance feu et froid AL sonar AL N JS Réf + vig +7 vol +2 for 20 Dex 0, Con 16, int — Sag 13 Cha 9

• Lion de mer, version lacustre

Grand monstre primitif (G), FP 4; DV 6d 0+ 18; pv 51 init +1 dex) VD nage 12 m; CA 18; Att +7 corps à corps 1d6+4 2 griffes), +2 corps à corps 1d3+4 morsure); Espace occupé/Allonge 50 m x 3 m, 3 m; AS écrasement 2d6+6 Part odorat AL N JS Réf +6, Vig +8 Vol +3 For 19 Dex 12 Con 17 int 4 Sag 13, Cha 10

Compétences et dons Perception auditive +7 détection +7

• Squelette, aquatique

Grand (G) FP 1 DV 2d 12 pv 18 Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative) VD nage 12 m, CA 13 Att +2 corps à corps 1d6+2 2 griffes Part mort-vivant immunités; AL N JS Réf + Vig +0 Vol +3 For 14 Dex 12 Con , Int Sag 10 Cha 1

Compétences et dons Science de l'initiative

• Bâtisse assassine, objet animé

Création gigantesque (G) FP 7 DV 16d 10; pv 80 init +2 (dex VD 3 m CA 12 Att + 5 corps à corps 2d8+ 10, choc) AS aveugle constriction Pierre vraie Part création AL CM JS Réf +5 Vig +5, Vol +0 For 24 Dex 6 Con int 6 Sag Cha

• Allip

Mort vivant de taille moyenne, FP 3 DV 4d12; pv 26 Init +5 (+ dex +4 Science de l'initiative VD vol 9 m, CA 15 Att +3 corps à corps 1d4 Sag (coucher); AS bavardage absorption de sages se folie Part mort-vivant incorporel +2 à la résistance au renvoi AL NM JS Réf +2, Vig +1 Vo +4 For — Dex 12, Con Int Sag Cha 18

Compétences et dons Dissimulation +8 intimidation + 1 Sens de l'orientation +4, Perception auditive +7 Fouille +7 Détection +7 Science de l'initiative

• Golem de fer

Grande création (G), FP 13 DV 18d 10 pv 99 init 1 (dex VD 6m CA 30; Att +23, +23 corps à corps 2d10+ , 2 chocs); AS souffle Part création Immunité à la magie, réduction des dégâts 50/+3, vulnérabilité à la rouille AL N JS Réf +5 Vig +6, Vol +6 For 33 Dex 9 Con Int — Sag 1 Cha 1

ACTE TROIS

• Belker

Grand élémentaire de l'Air (G) FP 6, DV 7d8+7 pv 38; init +5 dex) VD 9 m, vol 15 m CA 22, Att +9 corps à corps (1d6+2 2 ailes), +4 corps à corps 1d4+ morsure) +4 corps à corps (1d3+ 2 griffes); AS griffes de fumée Part forme de fumée, AL NM JS Réf + 0 Vig +3 Vol +2 For 14 Dex 2 Con 9 int 6, Sag 11, Cha 1

Compétences et dons Perception auditive +9 Déplacement silencieux +9 Détection +9 Attaques naturelles multiples Botte secrète (1 fois)

• Géant des Tempêtes

Très grand géant (TG), CR 13; DV 19d8+114 pv 200; Init +2 (dex) VD 12 m CA 27 Att +26+2 /+16 corps à corps 4d6+21 épée à deux mains gigantesque Espace occupé/Allonge 3 m x 3 m/4 50 m; AS *appel de la foudre éclair multiple* Part *contrôle du climat, élévation, liberté de mouvement*, immunité à l'électricité attirer les rochers; AL CB; JS Réf +8 Vig +17 vo +9; For 39 Dex 14 Con 23, in, 16 Sag 16 Cha 15

Compétences et dons: Escalade +18, Concentration +12, Saut +12, Représentation (chant, danse, lyre, théâtre) +7, Détection +8, Enchaînement, Attaques réflexe, Succession d'enchaînements, Attaque en puissance, Destruction d'arme.

• Barbare Skïam

Humain, FP 2; DV 2; pv 20; Init +2 (dex); VD 9 m; CA 17; Att +6 corps à corps (1d12/x3 crit grande hache); AS rage x1/j; Part: Esquive instinctive; AL LN; JS Réf +2, Vig +4, Vol +1; For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.
Compétences et dons: Escalade +4, Saut +4, Perception auditive +6, Sens de la nature +6, Arme de prédilection (grande hache).
Possessions: plastron de plaques de maître en écaille de remorhaz, grande hache de maître, allume-feu, bâton éclairant, fourrures en ours blanc. Deux guides Skïams ont des Bottes d'hiver, en remorhaz.

• Remorhaz

Très grande créature magique (TG), FP 7; DV 7d10+35; pv 73; Init +1 (dex); VD 9 m, creuser 6 m; CA 20; Att +13 corps à corps (2d8+12, morsure); Espace occupé/Allonge 3 m x 6 m/3 m; AS Agrippement amélioré, dévorer ; Part: chaleur, détection des vibrations ; AL N; JS Réf +6, Vig +10, Vol +3; For 26, Dex 13, Con 21, Int 5, Sag 12, Cha 10.
Compétences et dons: Perception auditive +10, Détection +9, Attaque en puissance.

• Orque épaulard

Grand animal (G), FP 5; DV 9d8+45; pv 85; Init +2 (dex); VD 15 m; CA 16; Att +12 corps à corps (2d6+12, morsure); Espace occupé/Allonge 3 m x 6 m/3 m; Part: sonar; AL N; JS Réf +8, Vig +11, Vol +5; For 27, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 14, Cha 6.
Compétences et dons: Perception auditive +12, Détection +12.

• Wraith

Mort-vivant de taille moyenne, FP 5; DV 5d12; pv 32; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9 m; CA 15; Att +5 corps à corps (1d4+1d6 Con, toucher incorporel); AS absorption de constitution, création de rejetons ; Part: aura surnaturelle, mort-vivant, incorporel; AL LM; JS Réf +4, Vig +1, Vol +6; For — Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15.
Compétences et dons: Discrétion +11, Intimidation +10, Sens de l'orientation +6, Perception auditive +12, Fouille +10, Psychologie +8, Détection +12, Vigilance, Combat en aveugle, Attaques réflexe, Science de l'initiative.

• Goule

Mort-vivant de taille moyenne, FP 1; DV 2d12; pv 13; Init +2 (dex); VD 9 m; CA 14; Att +3 corps à corps (1d6+1 et paralysie, morsure), +0 corps à corps (1d3 et paralysie, 2 griffes); AS paralysie, création de rejetons; Part: mort-vivant, +2 à la résistance au renvoi; AL CM; JS Réf +2, Vig +0, Vol +5; For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16.
Compétences et dons: Escalade +6, Évasion +7, Discrétion +7, Sens de l'orientation +3, Saut +6, Perception auditive +7, Déplacement silencieux +7, Fouille +6, Détection +7, Attaques naturelles multiples, Botte secrète (morsure).

• Blême

Mort-vivant de taille moyenne (M), FP 3; DV 4d12; pv 26; Init +2 (dex); VD 9 m; CA 16; Att+4 corps à corps (1d8+1 et paralysie, morsure), +1 corps à corps (1d4 et paralysie, 2 griffes); AS puanteur, paralysie, création de rejetons; Part: mort-vivant, +2 à la résistance au renvoi; AL CM; JS Réf +3, Vig +1, Vol +6; For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16.
Compétences et dons: Escalade +6, Évasion +8, Discrétion +8, Sens de l'orientation +3, Saut +6, Perception auditive +8, Déplacement silencieux +7, Fouille +6, Détection +8, Attaques naturelles multiples, Botte secrète (morsure).

• Vargouilles (20)

Petit Extérieur (P), FP 2; DV 1d8+1; pv 5; Init +1 (dex); VD vol 9 m; CA 12; Att +3 corps à corps (1d4 et poison, morsure); AS cri, poison, baiser; AL MN; JS Réf +3, Vig +3, Vol +3; For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8.
Compétences et dons: Perception auditive +4, Détection +3, Botte secrète (morsure).

• Élémentaire de feu

Grand (G), FP 5; DV 8d8+24; pv 60; Init +9 (+5 dex, +4 Science de l'initiative); VD 15 m; CA 18; Att +10/+5 corps à corps (2d6+9 et 2d6 feu, choc); AS brûlure; Part: élémentaire, réduction des dégâts 10/+1, créature de feu; AL N; JS Réf +11, Vig +5, Vol +2; For 14, Dex 21, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11.
Compétences et dons: Perception auditive +11, Détection +11, Esquive, Science de l'initiative, Botte secrète (choc).

• Squelette gigantesque

Mort-vivant gigantesque (Gig) FP 7; DV 16d12; pv 110; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD 12 m; CA 13; Att +14/+14 corps à corps (4d6+13, épée à deux mains); Espace occupé/Allonge 6 m x 6 m/6 m; Part: mort-vivant, immunités; AL N; JS Réf +6, Vig +5, Vol +10; For 22, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 11.
Compétences et dons: Science de l'initiative, Attaques naturelles multiples.
Possessions: épée à deux mains +4 (taille titan), couronne d'adamantine (valeur 17.000 po).

ACTE QUATRE

• Salamandre noble / Ravageur

Ravageur d'âmes transformé; FP 10; DV 15d8+45; pv 112; Init +1 (dex);

VD 6m; CA 18; Att +23/+18/+13 corps à corps (2d8+9, blessure, +3 très grande pique (TG)), +15 corps à corps (2d8+3 et 1d8 feu, coup de queue); AS chaleur, constriction, ravageur; Part: créature de feu, réduction des dégâts 20/+2, ravageur; AL N; JS Réf +10, Vig +12, Vol +11; For 22, Dex 13, Con 16, Int 15, Sag 15, Cha 15.
Compétences et dons: Attaques naturelles multiples, 3/j chacun, au 10e niveau: *discours captivant, soins modérés, blessure modérée, frayeur, détection du Mal, détection du Bien, détection de la magie, détection de pensées, détection de l'invisibilité, don des langues, antidétection* et *esprit impénétrable* permanents.
Possessions: arme onirique: très grande pique (TG) +3, blessure.

LES INCARNINS

Les caractéristiques principales des Incarnins sont données ici à simple titre indicatif. En effet, ces créatures semi-divines sont peu vulnérables à de simples mortels. De plus, si l'un d'eux était tué dans Oblivion, il se reconstituerait automatiquement en 1d6 jours. Chaque Incarnin est lié de façon mystique au palais qui l'entoure et à ses sujets. Il répugne à les quitter, et ne se déplace quasiment jamais.

• Sinsemillia, Incarnin du Bien

DV 14d8; pv 112; Init +9 (+5 dex, +4 Science de l'initiative); VD 12 m; CA 15; Att — RM 30; AL B; JS Réf +9, Vig +9, Vol +14; For 9, Dex 20, Con 10, Int 20, Sag 24, Cha 30.
Compétences et dons: Empathie avec les animaux +18, Premiers secours +16, Connaissances (10 champs de connaissance au choix) +10, Science de l'initiative, Représentation +16
Capacités spéciales: Sinsemillia ne peut être blessée que par une arme +5, une relique, ou un autre Incarnin; Les sorts de niveau inférieur à 5 ne l'affectent pas; Téléportation sans erreur (Mag), automatique, vers son jardin dès qu'elle est menacée (x1/jour); Charme (Sur) toute personne d'alignement bon, à volonté (jet de Volonté, DD 20), Détecte l'alignement (Mag), à volonté.
Possessions: épée de bois
Note: Sinsemillia n'attaque jamais. Elle ne peut que se défendre.

• Réghûlus, Incarnin de la Loi

DV 16d8; pv 128; Init +4 (+4 Science de l'initiative); VD vol 6 m; CA 23; Att +15 corps à corps (6d6+7/18–20/x2 crit., trône volant à lames circulaires); Espace occupé/Allonge 3 m x 3 m/ 3 m; RM 22; AL L; JS Réf +5, Vig +15, Vol +17; For 25, Dex 10, Con 31, Int 19, Sag 12, Cha 25.
Compétences et dons: Alchimie +18, Premiers secours +28, Intimidation +15, Perception auditive + 12, Connaissances (3 champs de connaissances au choix) +18, Connaissance des sorts +18, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Préparation de potions, Créer un Mékhanôm, Science de l'initiative.
Capacités spéciales: Transmigration (Sur); Réghûlus ne peut être blessé que par une arme +5, une relique, ou un autre Incarnin. Les sorts de niveau inférieur à 3 ne l'affectent pas; Il a toutes les immunités d'une création (mais ce n'en est pas une).
Possessions: 1 Fragment de Chiaroscuro.
Note: le pouvoir de Réghûlus est considéré comme étant équivalent à celui d'un lanceur de sorts de niveau 16, mais ses applications sont restreintes à la création d'objets/créatures fabuleux.

• L'Écorcheuse, Incarnin du Mal

Très grande abomination (TG); DV 20d12; pv 240; Init +9 (+5 dex, +4 Science de l'initiative); VD 3 m; CA 28; Att +8/+8 corps à corps (–3 Int/Sag/Cha, appendices antérieurs); Espace occupé/Allonge 6 m x 6 m/ 6 m; RM 28; AL M; JS Réf +11, Vig +12, Vol +19; For 27, Dex 20, Con 22, Int 26, Sag 10, Cha 25.
Compétences et dons: Alchimie +21, Intimidation +20, Perception auditive +20, Scrutation –16, Psychologie +20, Connaissance des sorts +25, Connaissances (5 champs de connaissance au choix) +25, créer un Ravageur des Âmes, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Préparation de potions, Science de l'initiative, Attaques naturelles multiples.
Capacités spéciales: Transmigration (Sur); Obscurité (Mag) 6 m de rayon à volonté. L'Écorcheuse ne peut être blessée que par une arme +5, une relique, ou un autre Incarnin. Les sorts de niveau inférieur à 4 ne l'affectent pas; Elle a toutes les immunités d'un mort-vivant (mais ce n'en est pas un).
Possession: 1 Fragment de Chiaroscuro
Note: le pouvoir de l'Écorcheuse est considéré comme étant équivalent à celui d'un lanceur de sorts de niveau 20, mais ses applications sont restreintes à la création d'objets/créatures nécromantiques.

Centre d'Oblivion

Sentier des arts

Transportes

Lac de Porte pourpre

Alba Accumulus

Cavern

Morne-Beave

Claris

Combat contre l'Écorcheuse

1 (gros)

Arrivée des P.Is

Sous du coffre

Dans les griffes de l'Écorcheuse !

Cette aventure pour *Donjons & Dragons 3e Édition* est destinée à un groupe de personnages de niveaux 4 à 7. Elle nécessite le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Bestiaire Monstrueux*, publiés par *Wizards of the Coast®*.

Quatre prisonniers sont enfermés et veulent retrouver leur liberté. Pour cela, ils ont besoin de la clef de leur prison. Comme cette clef n'est pas à leur portée, ils font appel à des mercenaires pour aller la chercher. Un problème se pose néanmoins : la clef est séparée en plusieurs morceaux et les prisonniers se disputent entre eux pour les avoir tous.
Jusque-là, rien de très compliqué, non ?

Maintenant, imaginez...

... que ces quatre prisonniers soient des entités extraordinaires, capables de matérialiser vos terreurs profondes ou de vous piéger dans un univers de cauchemar.

... qu'ils soient enfermés parce que les dieux eux-mêmes craignent leurs pouvoirs et leurs secrets.

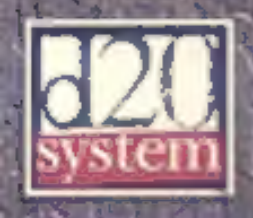
... que la clef qu'ils recherchent soit une relique susceptible de rompre l'équilibre terrestre.

... que la lutte pour sa possession soit responsable d'une guerre effroyable depuis mille ans à travers plusieurs mondes.

... que vos aventuriers et une poignée de créatures cauchemardesques soient appelés à devenir les champions de cette guerre, parce qu'ils portent en eux les germes de la liberté ou de la destruction.

... que l'enjeu final de ce combat soit l'ouverture d'une prison dimensionnelle gigantesque, la libération d'un pays fantastique où seraient cachés les rêves et les cauchemars des dieux.

Imaginez cela et apprêtez-vous à nous rejoindre, car nous allons franchir ensemble les portes d'Oblivion...



Réf. DOB01 Prix : 89 F - 13,57 € ISBN N 2-911103-69-6